3 GUÍAS COMPLETAS

PlayStation®
Revista Oficial - España

32 PÁGINAS

PS3

Suplemento gratuito de PLAYSTATION REVISTA OFICIAL #96

TOMB RAIDER UNDERWORLD

- ★ CONVERTIMOS EL VIAJE HASTA AVALON EN UN PASEO
- ★ DESVELAMOS LA SOLUCIÓN DE TODOS LOS PUZZLES

Prince Of Persia

- ★ DOMINA LAS TÉCNICAS DEL PRÍNCIPE Y ELIKA
- ★ DESCUBRE CÓMO DERROTAR A AHRIMAN
- ★ LAS SEMILLAS DE LUZ Y TODOS LOS SECRETOS

RESISTANCE 2

- ★ ACOMPAÑA A NATHAN HALE HASTA EL FINAL DEL JUEGO
- ★ APRENDE CÓMO ACABAR CON LAS LEGIONES QUIMERA
- ★ LOS JEFES FINALES PATAS ARRIBA: ESTRATEGIAS Y PUNTOS DÉBILES

PlayStation®
Revista Oficial - España



SUMARIO

PlayStation®
Revista Oficial - España

Director MARCOS GARCÍA | Director de Arte KOLDO GUINEA | Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción ROBERTO SERRANO, ANA MÁRQUEZ (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ, PEDRO BERRUEZO, DAVID NAVARRO
Maquetación JOSÉ LUIS LÓPEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Han colaborado DAVID CASTAÑO, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, IGNACIO SELGAS

GRUPO ZETA

C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694, de 9 a 14 H.



Elika colabora contigo para avanzar, con técnicas especiales para cubrir largas distancias.

EXPLORACIÓN DE LA CIUDAD

Aunque el acceso a las cuatro secciones de la ciudad es libre, para poder avanzar necesitas activar las Placas de Poder, así como las técnicas de Elika para cada Placa. Ambas cosas se logran derrotando a los Jefes y obteniendo las Semillas de Luz que dejan tras de sí.

DOS GUERREROS CONTRA LA OSCURIDAD

El Príncipe y Elika unen sus fuerzas contra Ahriman y su Corrupción. Ambos te acompañan durante toda la aventura, si bien el peso de la acción recae sobre el Príncipe, con Elika como ayuda imprescindible.

PRINCE OF PERSIA


POR **BEN REILLY**

Un ladrón despreocupado se convierte en héroe accidental al llegar a un misterioso reino. Ayuda a Elika a devolver la luz y estabilidad a su reino, acabando con los esbirros de Ahriman y eliminando la Corrupción que ha emponzoñado estas tierras.

ESCENARIO
Muros, cornisas o rampas son elementos que puedes usar para explorar, ayudado por las Placas de Poder repartidas por cada nivel.

COLABORACIÓN
Elika se mantiene a tu ritmo, pero debéis colaborar para avanzar y superar juntos los obstáculos que os ofrece cada escenario.



PODERES DE ELIKA
Al conseguir poderes en el Templo, Elika podrá usar técnicas especiales en las Placas, lo que os permite hacer acrobacias más eficaces.



TERRENOS FÉRTILES
Cada vez que derrotéis a un Jefe Final, Elika purifica esa zona y elimina la Corrupción. Recoged entonces las Semillas de Luz que aparecen.







COMBATE



GUANTELETE
Pulsa Círculo para usar este arma auxiliar. Puede romper la defensa enemiga y permite realizar combos más efectivos.



BLOQUEO
Presiona R2 para detener los golpes de tu rival. Si lo combinas con Espada o Guantelete, podrás contraatacar y romper la defensa del enemigo.



GOLPES ACROBÁTICOS
Combina el uso de la Espada y el Guantelete con tu agilidad. Puedes esquivar mejor los golpes y sorprender a tu enemigo por la espalda.



ESTRATEGIAS
Con los Jefes Finales no basta con realizar combos. Busca en el escenario elementos que te ayuden a derrotarles, con la ayuda de Elika.


Los guardias que hay en el desierto te sirven como toma de contacto con los movimientos básicos de combate.


Usa el Guantelete para trepar a un punto elevado, desde donde acceder mejor a la entrada de la ciudad.

PS3

Un ladronzuelo despreocupado llega a un reino olvidado... para convertirse en leyenda. Ayuda al Príncipe y Elika a acabar con la conspiración del pérfido Ahriman. Tu objetivo: devolver la luz a estas tierras y librarlas de la oscura Corrupción que la atenaza. Sigue nuestras indicaciones y el orden de exploración que te damos.

Prólogo

CAÑÓN DEL DESIERTO

» El Príncipe se topa con Elika en el cañón del desierto. **Sigue** a esta joven a través del escenario, para tomar contacto con los movimientos básicos del protagonista.

» Tu recorrido te conduce al Templo, donde debes seguir a Elika por medio de las **cornisas**.

» Después, gira la llave central hasta abrir la puerta principal, y después entra al gran **corredor**. Agarra la anilla que hay al final del pasillo para acceder a la cámara principal.

» Una vez te aproximes al Árbol de la Vida tienes que luchar contra el **padre** de Elika, y después contra uno de los **demonios** de Ahriman.

» Colabora con Elika para familiarizarte con los ataques **combinados**. Ahora, escapa saltando sobre las **fosas** y corriendo por los muros.

» Sube la rampa que lleva a la plataforma superior y derrota a otro enemigo. La **argolla** del muro abre el acceso al corredor.

!

Consejo: Cuando saltes de una plataforma a otra, si la distancia es larga para un salto simple, la imagen se pondrá en blanco y negro: emplea un salto doble.

» Corre por el muro antes de que todo se derrumbe, y escapa con un salto **cooperativo**.

TEMPLO DE ORMAZD

» El Templo de Ormazd se encuentra construido bajo el Árbol de la Vida. Ahora está en ruinas, pero en su interior aún se ocultan varios **poderes** mágicos.

» Además, en la parte central del templo hay un **mapa** que muestra las zonas corruptas y aquellas que deben ser purificadas.

» Tienes también cuatro Placas de Poder con **habilidades** para Elika: las Alas de Ormazd, el Aliento de Ormazd, la Mano de Ormazd y el Paso de Ormazd.

» Asimismo, para **purificar** cada área requieres dos poderes. La Ciudad de la Luz precisa Aliento y Mano; el Palacio real necesita Alas y Mano; consigue Alas y Paso para purificar el Valle; y purifica la Ciudadela en Ruinas con Aliento y Paso.

» El precio de cada poder depende del orden en que los hayas adquirido, y se incrementa con cada una.

» De ese modo, la primera habilidad cuesta 60 Semillas de Luz, la segunda 170, 340 la tercera y 540 Semillas la última.

» Las **Semillas de Luz** se obtienen al derrotar a Jefes Finales y purificar un área. Puedes obtener **45** Semillas al principio de cada zona, y en las partes centrales de la misma.

» En la parte final de dicha zona, que es el refugio del Jefazo, obtendrás 25 semillas de manera automática. Hay 250 semillas en cada área, lo que hace un total de **1000 semillas**. Dado que tu primera habilidad te cuesta 60 Semillas, necesitarás purificar **dos** zonas iniciales antes de conseguir un Poder de Ormazd.

EL RETORNO DEL REY

» Cuando obtengas 170 Semillas y regreses al Árbol de la Vida, el Rey se enfrentará a ti en duelo.

» No sólo tienes que enfrentarte a este rival afectado por la **Corrupción**, sino que además Elika se niega a ayudarte.

» El Rey usa un combo de **cinco** golpes con su espada, pero además puede pasar a un estado defensivo que está basado en la Corrupción. Cuando pase a este estado sólo podrás hacerle daño usando el **Guantelete**.

» De vez en cuando el Rey te atrapa y debes superar un **QTE** con el botón del Guantelete. Una buena estrategia para vencerle es bloquear sus mandobles y contraatacar con el Guantelete de inmediato.

» Entre 10 o 12 golpes son suficientes, ya que **Elika** detendrá la pelea cuando el **Rey** esté casi sin energía.

Ciudad de la luz

ENTRADA DE LA CIUDAD

» Tras la explicación de Elika sobre esta área avanza hacia delante y deslízate por el **terraplén**. Ahora, salta a la siguiente cornisa.

» Más adelante puedes ver terreno fértil y al Guerrero, quien destruye el camino hacia él tras notar tu presencia. Ahora avanza hacia la derecha, cruza el **muro** y sigue esta ruta alternativa hasta tu enemigo.

» A pesar de su tamaño el Guerrero es algo más **lento** que otros enemigos. Tiene un combo de **tres** puñetazos y una patada que activarán un QTE.

» Dado que ninguno de tus ataques le afecta, tienes que **empujarle** para que caiga al vacío.

» Utiliza el combo mágico de Elika



Los primeros combates contra los Jefes son sencillos, pero te permiten conocer cuáles son sus habilidades mágicas.



El Guerrero es mucho menos temible una vez descubres que su punto débil está en arrojarle al vacío.

para conducirlo al **borde** y así activar la secuencia que acabe con él: pulsa ◎ siguiendo la **secuencia** que se te indica en la pantalla, ni antes ni después.

» Una vez derrotes al Guerrero, muévete al **centro** de esta zona y deja que Elika restablezca la Luz. Desde aquí debes escoger entre **Este** u Oeste, así que opta por la primera.

TORRE DE AHRIMAN

» Para explorar esta zona necesitas la Mano de Ormazd. La Torre está justo debajo de la Entrada a la Ciudad. Nada más entrar Elika te señala una de las **Placas**, sobre ti.

» Para alcanzarla, trepa por la columna **central**, corre por el muro y usa la **argolla** para subir.

» Por medio de la Mano de Ormazd llegarás desde la placa hasta una grieta. Sube por ella hacia la derecha y sal al exterior.

» Bien, ahora debes trepar y correr por el muro hasta activar un interruptor de argolla, que hace bajar una plataforma con una grieta. Úsalo para subir a la palanca de la derecha.

» Por medio de ella debes mover un **panel** circular para colocarlo verticalmente, y subir por su **grieta** hacia la derecha.

» Usa el siguiente **interruptor** para hacer descender más plataformas. Por medio de ellas, serás capaz de llegar a otros dos paneles don sus respectivas **fisuras**.

» La palanca de la derecha controla los dos paneles **circulares**, mientras que la de la izquierda sirve para el tercer panel.

» Tienes que colocar los paneles formando un L, para después trepar por ellos e ir al panel de la derecha, donde Elika usará la Mano para alcanzar terreno **fértil**.

» El Guerrero tiene un nuevo ataque: se **rodea** de corrupción temporalmente para **bloquear** todos tus golpes. Cuando lo haga, basta con que te mantengas **alejado** de él. Aunque la zona de lucha es más amplia, la estrategia es la misma de antes.

» Empuja al guerrero hacia el borde por medio de la magia de Elika, hasta activar el **QTE**. Sigue el **ritmo** al golpear con la espada para arrojar a tu enemigo al vacío.

» Tras la batalla, permite que Elika **cure** esta tierra. Tienes dos opciones: la Torre de Ormazd y la Torre de la Reina. Elige la **primera**.

TORRE DE ORMAZD

» Esta zona está en la parte Norte de la Ciudad, y para acceder a ella necesitas el Aliento de Ormazd.

» Una vez más Elika te señala la Placa de Poder. Salta por el muro, **colúmpiate** en el anillo con tu guantelete y haz que Elika use el Aliento de Ormazd.

» Mientras dura el efecto de este poder, muévete hacia la **derecha** para evitar la corrupción y sube por el muro.

» A continuación, entra por el agujero del techo y enfréntate al Guerrero, quien te ha tendido una **emboscada**.

» Esta vez no puedes tirar a tu enemigo al vacío. Fíjate en los tres **postes** de madera que hay en las esquinas. Empuja al guerrero hacia ellos por medio de la magia de Elika, para así activar e Quick time Event.

» Tienes que golpearle contra los tres **pilares** de madera para derrotarle... pero al destruir los postes, la torre pierde estabilidad.

» Usa el guantelete para agarrarte a las **argollas** y llegar así al **balcón** exterior.

» Una vez allí, cruza el muro de la **derecha**, trepa por las **enredaderas** y salta hasta los **aros** para alcanzar el siguiente piso.

» Una vez en él, las escaleras se vienen abajo, por lo que debes correr por la pared y agarrarte a las **argollas** para subir.

» Antes de que Elika pueda restablecer la luz, el guerrero reaparece para **derribar** la torre.

» Deslízate por la parte del suelo que se ha derrumbado para alcanzar el **muro** exterior.

» Desde allí, recorre la pared de la derecha, cruza la **grieta** y trepa hasta alcanzar de nuevo terreno fértil. Ahora Elika puede por fin erradicar la corrupción.

TORRE DE LA REINA

» Accede a esta sección por el **Sureste** de la ciudad de la luz. Recuerda que vas a necesitar el Aliento de Ormazd.

» Nada más entrar en la Torre debes alcanzar la **Placa** de Poder, de modo que haz que Elika use el Aliento para llegar al siguiente piso.

» El suelo está cubierto por la Corrupción, lo que lo hace demasiado peligroso. Tienes que **saltar** sobre él con ayuda de Elika.

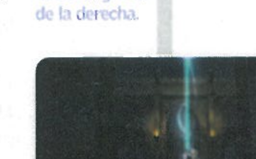
» Una vez en la siguiente **plataforma**, usa de nuevo el Aliento de Ormazd.

» El camino que se te presenta parece una **carrera** de obstáculo, ya que si chocas con alguna de las **barreras** tendrás que empezar de nuevo.

» En este recorrido debes hacer que Elika use Aliento cada vez que caigas sobre una de las **Placas**.

» Esquiva lámparas, postes y muros en la parte **central**. Corre de izquierda a derecha hasta llegar a la **terraza**, para después cruzar el muro de la derecha y, por medio de las **pla-**

Al caer la torre tienes que alcanzar el muro exterior desde la grieta de la derecha.



En la Torre de la Reina es preciso que evites el suelo, ya que está cubierto por la Corrupción.


Recuerda que si no has obtenido el poder de la Mano de Ormazd no podrás abrirte paso por la Ciudad de la Luz.


Para acabar de una vez por todas con el Guerrero es preciso que le empujes al abismo para que el fuego le consuma.

PS3

taformas, llegar a terreno fértil.

» El tejado de la Torre está fortificado con cuatro **rejas**, cada una con una puerta en el centro.

» Estas puertas se abren a intervalos regulares, y debes empujar al Guerrero por ellas para que caiga.

» Una buena estrategia es hacer de **cebo** situándote justo frente a una puerta.

» **Salta** sobre el Guerrero cuando se acerque y haz que Elika le **empuje** para que caiga, activando así el QTE que te permite derrotar a tu enemigo. Ahora, permite que tu compañera devuelva la luz a esta zona.

CIUDAD DE LA LUZ

» La zona principal de la Ciudad conduce a la guarida del Guerrero.

» Ten en cuenta dos cosas: necesitas la Mano de Ormazd, y tan pronto como accedes a esta área vas a activar **tentáculos** de corrupción en todos los niveles.

» Avanza hacia delante y desciende hasta la Placa de Poder, por medio de la cual Elika te enviará hasta una **cornisa** en el otro extremo.

» En ese momento el Guerrero extiende sus **tentáculos** de corrupción por toda la ciudad.

» Sigue hacia delante, cruza el **muro** de la izquierda (una vez se hayan retirado los tentáculos) y salta sin miedo hacia la grieta.

» Desciende por esta **fisura** hasta otra Placa, para llegar des de ésta a la siguiente **grieta**.

» Ahora, cruza los dos siguientes **muros** y alcanza por medio de la **rasante** otra cornisa.

» Desde aquí tienes que cruzar **siete** muros cubiertos por tentáculos de corrupción.

» **Calcula** bien tus saltos para evitar daños, y así llegarás a otra Placa que conduce a terrenos fértiles.

» En este combate te encuentras rodeado por tres muros, y un pozo **hirviente** en el otro extremo.

» Está claro qué has de hacer: **empujar** al Guerrero a este agujero.

» Colócate sobre la **rejilla** del pozo y espera a que el Guerrero se aproxime.

» Cuando lo haga, **salta** sobre él para situarte a su espalda, activa el ataque de Elika y supera el QTE para **quemar** vivo a tu enemigo. Elika curará esta zona.

FORTALEZA DEL GUERRERO

» Por fin llega el enfrentamiento final contra tu **recalcitrante** enemigo, el Guerrero.

» Pero antes tienes que cruzar una serie de Placas por medio de los **poderes** de Aliento y Mano de Ormazd.

» Desde la primera cornisa, **alterna** ambas técnicas hasta él.

» Casi todos los **salientes** están rodeados por la corrupción, de modo que si **empujas** al Guerrero hacia uno de ellos tu enemigo superará antes que tú el QTE.

» Tienes que buscar aquellas zonas libres de oscuridad. Haz que el Guerrero se acerque a un **saliente** «limpio» y **salta** para que Elika **ataque**.

» Tu rival caerá a un abismo de **fuego**, pero eso no le impedirá contraatacar envuelto en llamas.

» Justo en ese momento el suelo se agrieta y tienes menos espacio para **maniobrar**.

» El Guerrero aprovecha la ocasión para atacar por medio de Quick Time Events.

» Tan solo debes superar cada uno de ellos y esperar a que el fuego le **debilite** lo bastante.

» Una vez caiga tu enemigo la Ciudad de la Luz se habrá librado de la Corrupción de Ahriman.

Palacio real

CAVERNA

» Nada más entrar Elika te hace notar que el **puente** hacia terreno fértil ha sido destruido, por lo que debes usar las **columnas** del techo para cruzar al otro extremo.

» Cuando saltes a ellas las columnas desaparecerán, cayendo al terreno y dejando a Elika **desamparada**, que cae bajo la Corrupción de la Concubina.



ASÍ FUNCIONA LA BRÚJULA DE ELIKA

» Una de las habilidades más eficaces de Elika es su brújula o Luz Guía. Gracias a ella podrás conocer tu recorrido en momentos fundamentales. Por ejemplo, la Luz Guía es muy eficaz en las carreras de obstáculos. También te indica el camino correcto durante tu exploración de un escenario. Esta habilidad de tu compañera es esencial en el combate final del juego, contra Ahriman, quien intentará confundirte volviendo todo en blanco y negro.



Consejo: Eres prácticamente inmortal, de modo que no tengas reparos en repetir pruebas como las carreras de obstáculos


Utiliza el Guantelete para arrojar hacia arriba a la Concubina, y después remátala con la Espada mientras cae.


Gracias a la Mano de Ormazd puedes alcanzar las zonas más elevadas del Chapitel de los Sueños y avanzar en tu exploración.


Sigue las indicaciones de los grabados para mover las palancas de los Jardines.


Para librar a Elika de la Corrupción tienes que deshacerte cuanto antes de la Concubina.

» A pesar de ello, tu compañera te seguirá salvando de las caídas, pero eso no quita que debas **rescatarla**, para lo que deberás llegar hasta la concubina.
» Ve a la **izquierda** y sube por el muro hasta la zona más alta.
» Ahora, rodea esta sección hacia la derecha y salta sobre cada **plataforma** para llegar a tu rival. Si la atacas se teletransportará al otro extremo, así que **repite** hasta que aparezca en terreno fértil.
» Nada más saltar a esta zona Elika queda **liberada** de la Corrupción.
» Atento a la Concubina, pues usa un **combo** de **cinco** golpes con su bastón, si bien es fácil bloquearlo.
» También es capaz de desvanecerse cada vez que la empujes cerca del **borde** de la zona.
» Al igual que ocurre con otros enemigos, la Concubina **recupera** salud si Elika se ve obligada a salvarte.
» Tienes que usar el Guantelete para lanzar a tu enemiga hacia arriba, y después atacarla con la **espada** justo cuando caiga.
» Una vez desaparezca, haz que Elika restablezca la luz.

JARDINES REALES

» Para poder moverte por esta zona necesitas las Alas de Ormazd. Una vez llegues a los **jardines** tienes que usar la placa para que Elika te lleve hasta el sistema de cañerías.
» Tienes que activar las **esclusas** para que el agua corrupta llegue a la presa.
» Las **compuertas** están repartidas en grupos, con una **llave** entre cada uno. Debes seguir estos pasos:
» Llave de arriba a la izquierda: **un** giro en el sentido de las agujas del reloj.
» Llave de arriba a la derecha: **dos** giros en el sentido de las agujas del reloj.
» Llave de abajo a la derecha: **dos** giros en el sentido de las agujas del reloj.
» Tras abrir la presa puedes acceder a la siguiente zona, donde tienes que activar otras tres palancas.
» Gira la llave de abajo a la izquierda **una vez**, en el sentido opuesto a las agujas del reloj.
» Las otras tres llaves debes girarlas **una** sola vez en el sentido de las agujas del reloj.
» Utiliza la plataforma **central** de Alas para llegar a terreno fértil para enfrentarte de nuevo a la **Concubina**.
» Aléjate de los **borde** de esta zona, ya que están cubiertos de Corrupción.
» Si empujas a tu enemiga hacia ellos perderás la batalla, mientras que si eres tú quien toca la Corrupción, la Concubina recupera energía.
» Su ataque más habitual la cubre de oscuridad, por lo cual sólo puedes atacarla con el **guantelete**.
» Cuando la concubina esté cubierta por la corrupción **no** debes usar a Elika o quedará incapacitada.
» Repite la táctica de arrojar a tu enemiga al **aire** con el guantelete para rematarla con la espada.




TÁCTICAS DE COMBATE CONTRA JEFES

» Cada uno de los cuatro jefes finales (Guerrero, Cazador, Concubina y Alquimista) exige tácticas distintas. Con alguno te basta con usar combos y la ayuda de Elika, mientras que otros piden técnicas más elaboradas. Usa el entorno en tu provecho para arrojar a tu rival al vacío, golpearle contra objetos o hacer que el fuego le consuma. Ah, evita siempre la Corrupción en estos combates, o tu enemigo recobrará energías.

CHAPITEL DE LOS SUEÑOS

» Necesitas la Mano de Ormazd si quieres completar este nivel.
» Nada más entrar Elika te indica que uses la **plataforma** para alcanzar el ascensor que hay arriba.
» Recorre el muro de la derecha y usa la **Mano** para alcanzar las argollas colgantes.
» Por medio del **guantelete** podrás llegar hasta el **ascensor**.
» El siguiente paso es mover la llave que hay en el **centro** para subir al siguiente nivel, donde eres testigo de un nuevo ataque de la **Concubina** a Elika.
» Tienes que darle **caza** por toda la zona hasta que aparezca cerca de ti, para así poder **atacarla** hasta que Elika sea liberada.
» Sigue hacia delante por medio del muro de la izquierda.
» Después, utiliza las plataformas y las argollas para subir a lo alto del **chapitel**.
» No podrás llegar al otro lado sin la ayuda de Elika para saltar. Una vez arriba, usa el **segundo** ascensor para alcanzar la zona más alta y enfrentarte a tu rival.

EL SUEÑO DE LA CONCUBINA

» El ascensor baja sin previo aviso y la zona de pelea queda con la forma de un **círculo**.


Utiliza las argollas que hay en el techo para columpiarte, por medio del Guantelete, y coger impulso hasta el otro extremo.


En las carreras de obstáculos debes moverte hacia los lados y evitar las trampas del centro, como columnas o abismos.

» Esto dificulta la pelea, ya que la Concubina puede **teletransportarse** e interrumpir tus combos.
» Además, si quedas atrapado en un **filo**, tu enemiga recuperará energía a costa de tu salud.
» Intenta colocarte de forma **paralela** a la Concubina, moviéndote a lo largo del escenario.
» De nuevo la estrategia es esperar a que esta criatura abandone su estado de **protección**, golpearla con el **guantelete** y rematarla con **espada**.

CHAPITEL REAL

» Esta zona está al Este del Palacio, y también requiere del poder de la Mano de Ormazd.
» En el centro de esta estancia puedes ver un **mecanismo** que gira a gran **velocidad**.
» Varias de las Placas de Mano están en este aparato, lo que exige que **calcules** bien cada salto.
» Cuando veas la primera placa, **salta** sobre ella y usa la Mano para alcanzar el pilar de más arriba.
» Corre por el muro de la izquierda y salta a la siguiente **viga**.
» Desde aquí puedes ver mejor el **camino**, y saltar de placa en placa hasta llegar al ascensor.
» Sube en él hasta la **azotea**, donde aguarda la Concubina.
» En esta ocasión el **ascensor** no desciende, lo que te da más espacio para el combate.
» En cambio, la Concubina es ahora más fuerte y rápida. Debes **esperar** el momento preciso para atacarla con el Guantelete y después rematarla con la espada.
» Una vez la derrotes, Elika cura esta zona. Pon rumbo a la sección Norte.

CORREDOR DE LA CORONACIÓN

» Te encuentras ahora en la zona previa a la **guarida** de la Concubina. Recuerda: necesitas las Alas de Ormazd para poder avanzar.
» Al acceder a esta sección desatas una **plaga** de Insectos de Corrupción por todo el reino.
» Sube a la primera placa y usa Alas, para llegar a la carrera de obstáculos que te espera a la **izquierda**.
» Una vez más, casi todas las columnas, rocas o muros se encuentran en el **centro**, de modo que muévete de izquierda a derecha hasta llegar a terreno fértil.
» La Concubina vuelve a atrapar a Elika con Corrupción. Tu enemiga te espera frente a una **puerta**.
» Si la atacas se **desvanecerá**, pero abrirás el portal. Repite el proceso hasta llegar a una sala circular donde te reunirás con Elika.
» Usa la **argolla** que ves en la parte izquierda de la columna para subir a ésta.
» **Esquiva** el enjambre de insectos y continúa hasta el terreno fértil.
» Esta vez la Concubina tiene una nueva habilidad: te rodea con una nube **rosa** que invierte los controles, dificultándolo todo.
» Si te cuesta mucho hacerte con los movimientos invertidos, **espera** a que la nube se disipe.
» El método es el habitual: cuando tu enemiga entre en **postura** de defensa, golpea con el Guantelete y remata con la espada.
» Ahora, tras el ritual de Elika, dirígete a las Salas de Palacio.

SALAS DE PALACIO

» Sólo puedes acceder a esta zona tras **purificar** las cinco estancias previas del Palacio. Además debes haber adquirido los poderes de Mano y Alas de Ormazd.
» **Salta** con ayuda de Elika hasta la placa de Alas, en el muro de enfrente.
» Supera la **carrera** de obstáculos para llegar al primer piso, donde te espera la Concubina.
» Esta vez la Concubina recurre a todos sus poderes para derrotarte.
» Pero a estas alturas, no debería suponerte un problema **golpearla** hacia arriba para a continuación atacarla con la espada.
» Cuando tu rival se **retire** a una zona más elevada (tienes que dejarla con un **tercio** de su energía), recorre el muro, las placas, y una sencilla carrera de obstáculos.
» Repite el combate en el segundo piso, y benefíciate de que la Concubina siga perdiendo salud.
» **Persíguela** hasta la **azotea** para el enfrentamiento final. Elika desaparece y es reemplazada por seis **ilusiones** idénticas.
» Para descubrir cuál de ellas es la auténtica sólo tienes una opción: **arrojarte** al vacío para obligarla a rescatarte.



Consejo: Recuerda que ninguna caída puede acabar contigo. Aprovecha esta ventaja para experimentar tácticas de ataque, o explorar zonas que parezcan peligrosas.


Salta a las vigas del techo para avanzar. Pero presta atención, ya que algunas de ellas son una mera ilusión.


Para alcanzar el laboratorio del Alquimista, sube a la zona más elevada y deslízate hasta las plataformas contiguas.


Los iconos junto a cada plataforma especifican cómo debes girar cada llave.


Alcanza la Guarida del Cazador por medio de las placas de Alas de Ormazd.

» Cuando estéis juntos de nuevo la Concubina **reaparece**. No te será difícil privarla de su último tercio de energía, librando así al Palacio de la Corrupción de Ahriman.

Ciudadela en ruinas

EL TEMPLO DEL SOL

» Asegúrate de tener el Paso de Ormazd al acceder a esta zona. Alcanzar el terreno fértil es bastante sencillo.
» Usa las Placas de Paso para **cruzar** de un extremo a otro de la estancia, **atento** a los ataques enemigos.
» El Cazador te espera con un truco desagradable: cubrir la pantalla de Corrupción para que no puedas ver nada.
» Mantén pulsado **Bloqueo** hasta que se despeje.
» Mientras, sigue atacando hasta que tu enemigo pierda la **mitad** de su energía y salte a terreno fértil.
» Espera a que las **burbujas** de corrupción se retiren antes de correr por los **muros**.
» No te preocupes, puedes tocar su **cola** cuando se alejan y no sufrir daño. Salta desde el **poste** hasta terreno fértil.
» Con sólo la mitad de su energía, el Cazador es presa fácil para tus **combos**.
» Una vez le derrotes, deja que Elika cure esta sección.

LOS MOLINOS

» También aquí vas a necesitar el Paso de Ormazd.
» De nuevo tienes que resolver un **puzle** de palancas y plataformas como todos los anteriores.
» Tu objetivo es hacer girar las **plataformas** para que no obstruyan el acceso a las Placas de Poder.
» Sigue estas indicaciones:
» Gira la llave **izquierda** para ajustar las plataformas que giran.
» Mueve la llave **derecha** para girar las plataformas.
» Ahora, fíjate en los pequeños **iconos** que hay entre plataforma y plataforma: te van a indicar cómo debes girar cada llave.
» El remolino corto **azul** indica que gires un cuarto (**90** grados)
» El remolino largo **rojo** señala que des medio giro (**180** grados)
» El remolino **blanco** indica que no debes girar nada (**0** grados)
» Siguiendo estos pasos tienes que situar las plataformas de tal forma que todas las Placas de Poder queden al **descubierto**.
» Tras el primer conjunto de palancas, debes superar una prueba de **velocidad**.
» Corre por el muro y **calcula** cada movimiento para llegar a una plataforma **giratoria**.
» Espera a que se detenga del todo antes de cruzar dicha plataforma, primero en sentido **horizontal** y luego en **vertical**.
» El siguiente conjunto de palancas funciona igual que el anterior, si bien ahora debes mover **tres** plataformas en lugar de dos.
» Sal al exterior y ten cuidado con la Corrupción en las **paredes**.
» Cuando llegues a un muro con dos **anillos** en sentido vertical, espero a que la Corrupción te abra paso para subir.
» Salta a la sala de **enfrente**. Ataca al Cazador con una **combinación** de Espada y Guantelete.
» En un momento dado tu enemigo se vuelve más poderoso. Espera a que su color cambie de púrpura a **naranja** antes de **reanudar** los ataques.
» Recuerda pulsar ◎ después de cada **combo** para derrotar al Cazador.
» Tras vencerle, salta al muro del **anillo** para purificar la zona.

CAMPO DE BATALLA

» Sigue este camino y **detén** al enemigo que está naciendo de la Corrupción.
» Ahora, salta a la grieta y muévete por el **muro**. Baja hasta la plataforma y desde ella llega a las **enredaderas**.
» Debes usar la placa para activar las Alas de Ormazd y superar una pequeña carrera de obstáculos, **esquivando** las columnas.
» Repite el proceso desde la próxima placa hasta llegar a la plataforma donde aguarda el Cazador.
» Esquiva sus ataques para romper su defensa, evita su **técnica** de Corrup-



LAS SEMILLAS DE LUZ

» Cada vez que derrotas a un Jefe Final y Elika elimina la Corrupción de la zona, aparecen las Semillas de Luz. Estas esferas de luz azules son necesarias para activar las Placas de Poder, las cuales permiten a nuestros héroes acceder a las zonas más recónditas de los terrenos fértiles. Para obtener la cantidad mínima de Semillas es preciso que curéis al menos dos terrenos fértiles de cada sección. Además, es preciso recoger tantas esferas como puedas para obtener nuevos poderes en el Templo.


Una vez el Cazador esté lo bastante debilitado, no tendrás problemas en eliminarlo combinando ataques con Elika.


En la Zona de Obras, mueve la plataforma con ayuda de Elika para que la viga principal apunte hacia el terreno fértil.

ción y derrótale con **combos** para purificar esta zona.

TORRE DEL MÁRTIR

» Utiliza las placas de Alas de Ormazd para legar hasta los terrenos fértiles.
» El Cazador te ha tendido una trampa: caes en un **pozo** y debes volver a la superficie.
» Si no te orientas, usa la **Brújula** de Elika.
» El Cazador no duda en activar su apariencia **azul oscuro**, que debes desactivar a base de mandobles hasta que sea de nuevo **vulnerable** (cuando lo hagas ten la precaución de no recurrir a Elika).
» Deja a tu compañera al margen y concéntrate en derrotar de una vez a tu enemigo.

GUARIDA DEL CAZADOR

» Tras haber purificado las secciones anteriores de la Ciudadela, se te da acceso a la Guarida del Cazador desde el nivel de los Molinos.
» Usa las placas de poder para **atravesar** esta tierra corrupta. El Cazador te espera al final del recorrido, y ahora es mucho más **agresivo**.
» Ten cuidado con su Presa Corrupta: puedes librarte de ella llamando a Elika en el momento **exacto** en que te **coja**.
» Cuando le queden dos tercios de energía, el Cazador golpeará el suelo y te enviará a otra plataforma.
» Repite tu ataque hasta que tu enemigo destruya esta segunda plataforma y caigas a un **pozo**, del que debes salir de **inmediato**.
» La última plataforma está rodeada de Corrupción.
» El Cazador está ya lo bastante debilitado como para vencerle sin problemas.
» Finalmente, libera a esta sección de la corrupción.

El valle

LA CALDERA

» Sigue las **indicaciones** en pantalla para aprender nuevas técnicas.
» Los terrenos fértiles están en las zonas más elevadas, como te indica la brújula de Elika.
» En este sector **no** necesitas las placas para alcanzar las partes fértiles.
» En tu primer encuentro contra el Alquimista, basta con que uses ataques **combinados** de Espada y Guantelete. Devuelve la luz a esta sección.

ZONA DE OBRAS

» En esta sección tienes que mover las **cuatro** plataformas de manera que puedas usar la que tiene la viga más **larga**, para así alcanzar terreno fértil.
» Ah, necesitas el Aliento de Ormazd para avanzar. La **manivela** de la plataforma con esquinas metálicas es la que mueve todas las plataformas, mientras que las otras llaves las hacen girar sobre su **eje**.
» Primero, mueve la plataforma de la viga más larga para que apunte a la plataforma con esquinas **metálicas**.
» Después, **salta** a ésta y mueve todas las plataformas hasta que la de la viga esté más cerca del terreno.
» Finalmente, salta a dicha plataforma y hazla **girar** para que la viga apunte a la zona fértil.
» Usa los saltos **cooperativos** para moverte con mayor rapidez.

ESCALERA CELESTIAL

» Recurre al Aliento de Ormazd para avanzar.
» Las carreras de obstáculos de esta zona son más elaboradas de lo habitual, pero siempre que sigas la **Luz Guía** las superarás sin problemas.
» Para hacer bajar el **ascensor** tienes que usar las cuatro **placas** de poder y subir a las **vigas** de madera, las cuales son interruptores de **presión**.
» La mala noticia es que nada más tocar la primera viga la estancia se ve **inundada** por el gas venenoso del Alquimista.
» Con ayuda de la Luz, baja hasta la siguiente Placa y **sube** inmediatamente a la siguiente viga.
» Mientras estés arriba el gas no te va a afectar.
» Cuando actives los **cuatro** interruptores el gas desaparecerá.
» Mueve la llave para que baje el ascensor. **Repite** esta técnica con otro grupo de Placas, y haz que Elika purifique la zona.
» El Alquimista no es un guerrero temible, sobre todo tras recurrir a sus **trucos** químicos. Usa tu mejor **combo** y en un instante será historia.

ZONA DE MAQUINARIA

» Necesitas el Paso de Ormazd en este nivel.
» El Alquimista tiene un as en la manga: golpea al Príncipe antes de irse y le contagia con Corrupción.
» Por ahora no debe preocuparte demasiado, así que sigue adelante.
» Llegas a una sección con una **rueda** que gira y se detiene periódicamente, dejando ver una **apertura** sobre un manto de Corrupción.
» **Crúzala** con un salto **cooperativo**, al igual que las siguientes ruedas, las

!
Consejo: Consigue los Trofeos del juego explorando hasta el último rincón del escenario, o usando tácticas creativas al enfrentarte a los Jefes Finales de cada nivel.



Pese a sus ataques mágicos basados en la Corrupción, el Alquimista es un enemigo bastante vulnerable a los combos.



Vuelve al desierto y busca los cuatro Árboles de la Fertilidad. Si los talas, obtendrás una Semilla de Luz especial para Elika.

cuales se detienen cuando te **agarras** a las argollas.

» Acaba con el Alquimista en un tercer combate, y permite a Elika curar esta zona, eliminando de paso tu problema de corrupción.

PANTANO

» El Paso de Ormazd es el poder que precisas en esta fase. La carrera de obstáculos es de lo más sencilla.

» Basta con prestar atención durante la combinación de Placas de Poder y pruebas de carrera.

» **Enfréntate** al Alquimista y, para salir del **pantano**, recurre a las Placas de Poder.

EL OBSERVATORIO

» Tras purificar el resto de sectores puedes acceder al refugio del Alquimista. Usa las placas de poder Rojas y Verdes para **trepar** por los globos y el resto de estructuras.

» También puedes valerte de las **argollas** en los muros.

» Cuando estés frente al Alquimista tienes que recurrir a tus mejores **combos**, en una batalla dividida en dos partes.

» El Alquimista no bloquea muy bien tus golpes, y se centra más en adoptar una postura de **defensa**.

» También tiene un ataque a larga distancia bastante dañino. Si te ves en apuros, intenta **arrojarle** al vacío.

» Para llegar a la **cima** del observatorio y derrotar del todo a tu rival, usa las Placas de Poder restantes.

Regreso al tiempo

LA DERROTA DE AHRIMAN

» Todo está listo para enfrentarte de nuevo a Ahriman. La entrada principal está abierta de nuevo, pero rodeada por una extraña luz.

» **Salta** a su interior y prepárate para una sucesión de saltos, basados en las cuatro Placas de Poder.

» Tienes que superar esta **carrera** de obstáculos a la primera para poder continuar.

LUZ EN LA OSCURIDAD

» El primer enemigo tiene las habilidades de los jefes anteriores, pero en este momento ya eres un guerrero curtido, capaz de eliminar a tu rival sin problemas.

» Usa una **combinación** de poderes para librarte de él.

» Ahriman es un rival más duro. Bajo el punto de vista de este dios oscuro, tienes que alcanzar los tres terrenos fértiles que te rodean.

» Al moverte en blanco y negro debes prestar atención para **distinguir** bordes y cornisas en los muros. Guíate por la luz de Elika.

» Mientras te mueves, Ahriman ejecutará una serie de ataques que, como **olas** de oscuridad, recorrerán los muros.

» Presta atención a la **señal** de aviso. Los puños de tu enemigo son fáciles de esquivar.

» Tras curar los tres terrenos fértiles, usa las Placas para saltar a la **boca** de Ahriman y sigue las indicaciones en pantalla.

» Pulsando los botones indicados acabar de una vez por todas con él.

Epílogo

» Tras la secuencia, dirígete a cada uno de los cuatro Árboles de la Fertilidad en el desierto.

» Debes **talar** los cuatro y regresar al Templo.

» Ahora, golpea el Árbol de la Vida para obtener una Semilla de Luz especial, y úsala con Elika, en el exterior. ¡Enhorabuena!

SECRETOS



TRAJES DE LAS ARENAS DEL TIEMPO

» Puedes acceder a dos vestimentas de la saga Las Arenas del Tiempo: el traje clásico del Príncipe y la ropa de Farah para Elika. Entra en el gestor de apariencia y teclea el código 525858542 para ambos disfraces.

TRAJE DE ALTAIR

» También puedes tener la apariencia del protagonista de Assassin's Creed. Para acceder a esta vestimenta alternativa tienes que crearte una cuenta en la página de Ubisoft. Una vez estés dado de alto, escoge la opción "Contenido Exclusivo", sincroniza tu cuenta... ¡y listo!

TRAJE DE JADE

» Bajo el exótico nombre de Jade Shauni Photowoman se esconde la vestimenta de Jade, la protagonista del aclamado juego Beyond Good and Evil. Para conseguirla basta con que completes el juego al menos una vez en cualquier nivel de dificultad.

+ GUIÑOS

» ¿Recuerdas la Visión de Asesino de Altair? Busca una viga en las escaleras de la Torre del Mártir. Para emular cierta escena de Titanic, busca el saliente de los terrenos fértiles, en la Zona de Máquinas, y coloca al Príncipe y Elika a cada lado.

resistance

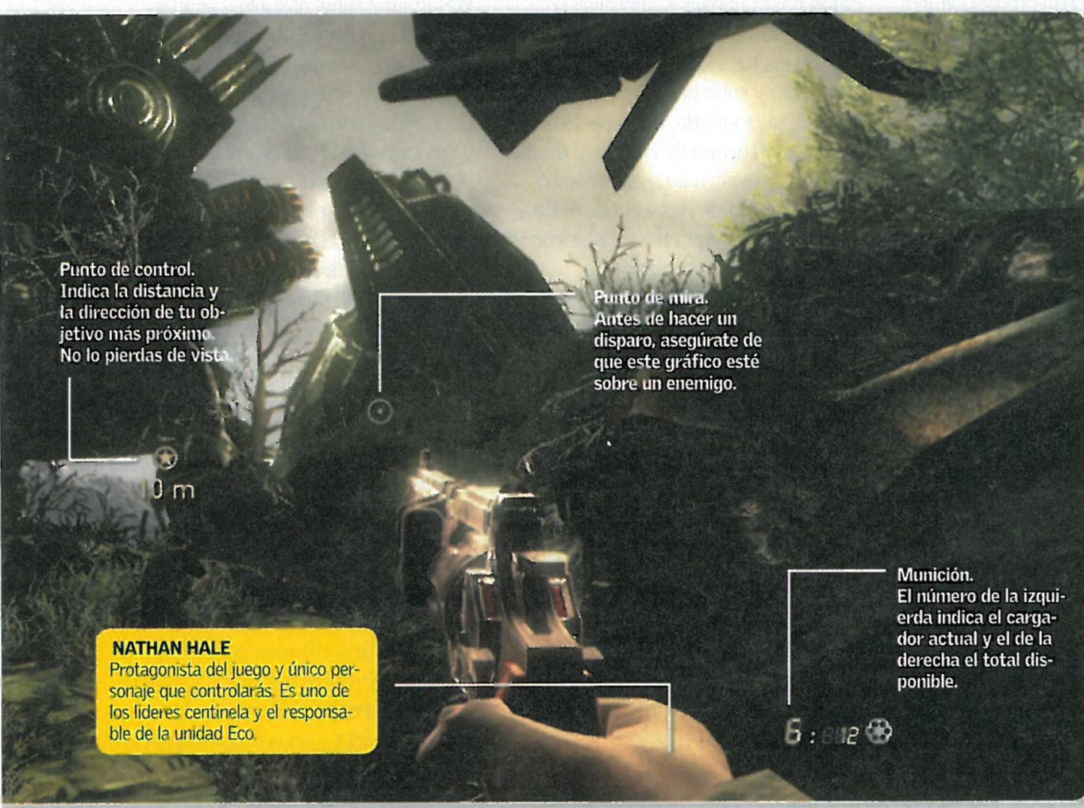


ARMAS SECUNDARIAS

Porque no solo de escopetas y rifles vive el hombre. Las armas secundarias de Resistance 2 pasan completamente desapercibidas y es una lástima, ya que son poderosas aliadas. Comprueba tu mismo los efectos de una mina erizo contra un grupo de Híbridos en un espacio cerrado.

¿Pensabas que el ataque Quimera acabaría con la captura de Daedalus? Pues estabas muy equivocado. Aún encerrado - y no por mucho tiempo - Daedalus sigue liderando sus tropas y no cesará mientras siga con vida. No creo que haga falta que te recuerde tu misión, ¡¿verdad soldado?!





Punto de control. Indica la distancia y la dirección de tu objetivo más próximo. No lo pierdas de vista.

Punto de mira. Antes de hacer un disparo, asegúrate de que este gráfico esté sobre un enemigo.

Munición. El número de la izquierda indica el cargador actual y el de la derecha el total disponible.

NATHAN HALE
Protagonista del juego y único personaje que controlarás. Es uno de los líderes centinela y el responsable de la unidad Eco.



GRANADA DE FRAGMENTACIÓN
La granada clásica de toda la vida. Lánzala, espera unos segundos, y pondrá el escenario patas arriba. Genial para reducir grupos de Spinners.



BOMBA DE AIRE-COMBUSTIBLE
Tras lanzarla, creará una densa nube de combustible que se incendiará pasados unos segundos. Muy útil contra Saltones o Ravegers.



MINA ERIZO
La preferida de los Híbridos. Una vez arrojada, permanecerá unos segundos suspendida en el aire antes de lanzar sus miles de púas en todas direcciones.



MINA ARAÑA
Al golpear contra el suelo, creará una red que tras unos segundos se convertirá en un muro de fuego. Ojo, lánzala con antelación ya que tarda en reaccionar.

AMENAZA QUIMERA



RAVAGER
Normalmente armados con potentes lanzallamas. No dejes que se te acerquen o serás un blanco fácil. Cuidado, exploratán al morir.



SPINNER
Suelen atacar en grupo y, aunque no poseen armas, sus afiladas garras y sus encerronas resultarán letales. De uno en uno no merecen ni una bala.



CAMALEÓN
Atacan a traición. Son invisibles salvo en el momento del ataque y muy rápidos. Cuando sientas que el suelo tiembla, avanza con mil ojos.



GOLIAT
Esta enorme máquina de guerra tiene su punto débil en las toberas de la espalda. Procura que no te vea, no suele dejar escapar su objetivo.


Resistance 2 comienza justo después del final de la primera parte, aunque no continúa como cabría esperar.


El comandante Blake será tu instructor durante el prólogo y el tutorial del juego. Síguele de cerca y todo irá bien.

PS3

Antes de comenzar tu cruzada para acabar con la tiranía Quimera, deberás completar un tutorial a modo de prólogo. Pero no te confíes, aunque el recorrido sea guiado, encontrarás algunos enemigos realmente duros de pelar. ¡Y esto es sólo el principio!

Capítulo 1
SAN FRANCISCO CALIFORNIA

BUSCA Y NEUTRALIZA EL MOON POOL

» Tras recuperar el control de Nathan, avanza por el **pasillo** y coge la primera puerta hacia la izquierda. Tras una inquietante escena, sal al pasillo principal y ve hacia la izquierda.

» Llegarás a una sala **inundada** y, por lo tanto, plagada de Furias bajo el agua. Poner un solo pie en el líquido elemento es un suicidio, por lo que deberás cruzar usando las **pasarelas** metálicas.

» Encontrarás la pasarela en muy mal estado, por lo que deberás cruzar algunas zonas **saltando** o pasando por encima de una estrecha viga. Al final de la pasarela, verás una porción parcialmente **sumergida**. Con un buen salto llegarás hasta el otro lado sin necesidad de tocar el agua.

» Cruza la puerta y coge la **magnum** que hay en el suelo junto a su munición. Entra en el pasillo **inundado** (tranquilo, con tan poco agua no hay Furias) y acaba con los Híbridos que saldrán en el otro extremo. Avanza hasta el pequeño tramo de **escaleras** (puedes ignorar los camarotes).

» Ahora sí, sube por las escaleras y continúa tu avance hasta una **verja**. Al otro lado, otro soldado pone firme a un Híbrido. Tras una breve charla, ve hacia la izquierda y cruza la pasarela **circular** por su lado **derecho**. Baja las escaleras y acércate a la puerta para que ésta se abra automáticamente.

» Espera unos segundos junto a las **cajas** hasta que veas aparecer un grupo de esos androides **voladores**..

» Mátalos (usa las cajas para **cubrirte**) y sube por el tramo de escaleras de la izquierda. En la parte alta de verás un grupo de Híbridos. Acaba con ellos y avanza en esa dirección. Salta el tramo de pasarela **dañado** y, a través de las ventanas, acaba con los enemigos de la sala **contigua**.

» Una vez despejada la sala, avanza por la pasarela hasta el **fondo** y baja las escaleras para cruzar la siguiente sala. Al fondo, junto a unas cajas encontrarás el **fusil de precisión** (muy recomendable). Al otro lado de las cajas encontrarás dos **aliados**. Sígueles por los pasillos hasta la siguiente puerta.

» Sube por las escaleras y entra en la primera sala circular prestando atención a los Híbridos tras los **ordenadores** y a los disparos que vienen de la otra sala a través de los cristales. Limpia la sala y busca una consola con una **palanca**. Podrás accionar la palanca pulsando el botón Ⓐ.

» A continuación entra en la siguiente sala circular y repite el proceso para cerrar las **compuertas** e iniciar una breve cinemática.

REÚNETE CON EL DR. MALIKOV EN LA CLÍNICA

» Recorre el pasillo hasta una zona abierta. Baja las escaleras y entra en el ascensor a la izquierda (éste bajará automáticamente). Una vez en el nivel inferior, sal del ascensor y sigue todo **recto** para doblar a la izquierda tras el muro con el logo de la **SRPA**. Guíate por las indicaciones **«4C Generator»** hasta que llegues a un enorme **túnel**.

» Al otro lado del túnel verás un puñado de esas Quimeras **voladoras** tan molestas. Aprovecha la propia **curvatura** del túnel para protegerte de sus disparos y terminar con ellas.

» Salta del túnel al suelo y avanza hacia la derecha. **Sube** las escaleras y quédate detrás de las cajas. La comunicación por radio te dirá que no es buena idea enfrentarse a esos Drones y sus **escudos**. Hazles caso.

» Para cruzar esta zona sigue estos pasos: desde el primer grupo de cajas, espera a que el Drone pase hacia la izquierda y ve tras él (a una distancia prudencial) para **agacharte** tras el siguiente grupo de cajas. Quédate ahí hasta que te digan por radio que estás a salvo. En ese mismo momento **esprinta** como un loco hacia la izquierda (botón L2) en dirección a un montón de cajas **apiladas**. Cruza las cajas y sin dejar de correr ve hacia la derecha. Verás una zona inundada de agua (tranquilo, no hay Furias). Tírate al agua y quédate debajo de la **reja** hasta que los Drones hayan pasado.

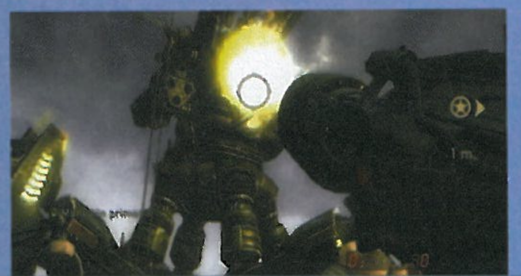
» Cuando te confirmen por radio que puedes salir, corre fuera del agua y ve hacia la **derecha**. Al fondo deberías ver una puerta y unas escaleras ascendentes. Esa es tu **salida**.

» Llegarás a una sala con una **plataforma** en medio de un montón de agua. Espera a que la Furia que merodea esté en el lado opuesto al tuyo, tírate al agua y **nada** hasta la plataforma.

» Avanza por la plataforma y verás unas escaleras que se meten en el agua. De nuevo, espera a que la Furia esté en el lado **opuesto** al tuyo y nada hasta las escaleras. Súbelas y entra en el ascensor. Una vez arriba, cruza el **pasillo** hasta encontrarte con el Dr. Malikov.

ESCOLTA AL DR. MALIKOV HASTA LA SUPERFICIE

» Sal de la sala médica y ve hacia las cajas a la **derecha**. Acaba con los ene-



Dispara un misil contra la espalda del Goliat y no te pares a mirar hacia atrás. Si te ve, serás carne de cañón.



Procura no estar cerca de los Ravagers cuando estén a punto de explotar. Tampoco te ocultes detrás de los coches.



El disparo secundario de la Magum actúa como una granadia. Tenlo en cuenta.



La precisión del Carbine aumenta si disparas ráfagas cortas.

migos al fondo y sigue al Dr. Malikov hasta la siguiente posición. **Sube** por las escaleras y espera a que aparezca una enorme Quimera. Si aún conservas el rifle de precisión, usa el modo de **puntería** (R2 mientras apuntas con L1) para acertarle **tres** disparos en la **cabeza**, suficientes para dejar al enorme monstruo fuera de combate.

» Cruza el pasillo y sigue al Doctor hacia la derecha. Llegarás a una auténtica **batalla** campal. Usa las cajas como protección y acaba con los Híbridos del nivel **superior**.

» Cuando hayas eliminado la primera ola de enemigos, una segunda aparecerá acompañada de otra enorme Quimera. De nuevo, usa el rifle de **precisión** y **concentra** tu fuego en su cabeza. Una vez despachado, puedes subir las escaleras y terminar con los Híbridos que hayan quedado.

» Sigue al Dr. Malikov hasta la siguiente sala, salta al nivel inferior y hazte con el cañón **Pulse**. Espera a que el Doctor te abra la puerta y sube por las escaleras hasta la siguiente zona donde te las verás con el **Kraken**.

» Tras reducir al violento molusco, deberás saltar sobre la plataforma **blanca** que se ha desplomado sobre el agua. Tendrás que apurar el salto, ya que hay Furias en la zona y no te darán cuartelillo si te caes al agua (si te caes, recuerda pulsar R2 para intentar escapar de las Furias).

» Sube por la plataforma y sigue al Doctor hasta el ascensor. Una vez en la superficie, cruza el pasillo y baja por el primer tramo de escaleras a la derecha. Acércate a la **barandilla** metálica y baja por el siguiente tramo de escaleras. Recorre el nivel inferior hasta una **enorme** puerta. Recibirás instrucciones por radio.

PROTEGE A WARNER MIENTRAS CONFIGURA LA BATERÍA

» Cruza la puerta y sube las escaleras. Verás que a la **derecha** hay un grupo de Híbridos alterados. Ve hasta las **trincheras** para obtener cobertura y si aún conservas el cañón **Pulse**, podrás usarlo en caso de que se te acerquen demasiado. Mientras, mantenlos a raya con el rifle o el **Bullseye**.

» Contén la ola de Quimeras hasta que la batería **antiaérea** esté lista.

ESCOLTA AL DR. MALIKOV HASTA LA PLATAFORMA DE ATERRIZAJE PARA EXTRACCIÓN

» Sigue al equipo hasta la siguiente zona donde encontrarás otro puñado de Quimeras oponiendo resistencia. Justo al entrar, a la derecha, dos Híbridos vendrán subiendo una **rampa**. Acaba con ellos, prepara el cañón Pulse y **baja** la rampa. A la izquierda verás un puñado de Híbridos que podrás **reducir** con el Pulse.

» Cuando hayas despejado esta zona, baja hasta el nivel inferior para enfrentarte a otra oleada de Híbridos. Acaba con ellos y sigue al equipo por el **muelle** de carga para eliminar a un par de enemigos rezagados.

» Continúa bordeando el muelle hasta una zona con una rampa ascendente.

» Sube por la rampa y continúa hasta la zona de extracción.

RECUPERA LOS INHIBIDORES EN EL LABORATORIO DEL DR. MALIKOV

» Tras una breve secuencia, deberás volver al **laboratorio** a por tu medicación. Abandona el punto de extracción en dirección al pasillo que forman dos **almacenes**. En cuanto te acerques aparecerán dos de esas enormes Quimeras con lanzallamas. Mucho ojo a las bolas de fuego: un impacto directo o sobre un **coche** cercano te hará pedazos.

» La zona está repleta de munición, además de un lanzacohetes a la derecha del todo, por lo que estos dos enemigos no deberían suponerte un problema. Cuidado, estas Quimeras, al morir, **explotarán**.

» Tras eliminarlos, entra en el almacén y monta en el **oscuro** ascensor del fondo, que te llevará directo a una zona repleta de agua.

» Para cruzar, sigue el camino de **rocas** a tu izquierda. Podrás llegar hasta una plataforma con un edificio, y desde ahí, usar las pasarelas metálicas para alcanzar el otro extremo.

» Una vez alcances el montón de chatarra, un Híbrido espontáneo te dará la bienvenida. Acaba con él y avanza en la dirección en la que venía. Desde aquí, el camino hasta el laboratorio está despejado. Sólo deberás tener cuidado con el fuego y girar a la derecha tras la caja con la **recortada** (que, por cierto, no deberías dejar pasar).

» Cuando llegues al laboratorio, Hale cogerá los inhibidores automáticamente y tocará salir **por patas** de edificio.

EVACUA LA BASE

» Sube las escaleras y acaba con la oleada de Híbridos y Quimeras voladoras. Continúa por el pasillo hasta que un grupo de enemigos te ataque desde una posición **elevada**. Acaba con ellos y presta atención al grupo tras las cajas.

» Despejada la zona, sube por la pasarela metálica y elimina a los dos voladores que vendrán hacia ti por el pasillo.

» En la siguiente zona deberás eliminar una oleada compuesta por un grupo de Híbridos y una de esas Quimeras **gigantes**. Acaba primero con los Híbridos y luego con el grande.

» Continúa sorteando **cajas** en llamas y subiendo escaleras hasta llegar a un ascensor circular que te llevará directo a otro enfrentamiento con el Kraken.


Si ves agua, desconfía. Las Furias suelen habitar el líquido elemento y no suelen estar de buen humor. Escapar no es posible.


Hale tiene sus motivos para estar tan nervioso. Los angostos pasillos de fauna suelen ser puntos de emboscada fácil.

PS3

JEFE: KRAKEN

» La mecánica es idéntica al combate anterior. Usa el **Pulse** (ahora infinito) para poner al Kraken en su sitio. Ten en cuenta que, a diferencia del combate anterior, no podrás ocultarte del **rugido**, aunque ahora éste no será letal.
» Evita los tentáculos **moviéndote** de derecha a izquierda continuamente. Cuando el Kraken se sumerja, prepara tu Pulse para atizarle en cuanto se **asome**. Y sobre todo, cuando el enorme pulpo se aleje más de la cuenta, prepárate para su ataque sorpresa.
» Este ataque consiste en lanzarse contra la plataforma para engullirte, así que deberás tener el Pulse preparado y a punto para dispararle en la **boca** justo antes de que te conviertas en su merienda.

Capítulo 2

ORICK, CALIFORNIA

RESISTE A LA EMBOSCADA

» Para sobrevivir a la emboscada, lo primero que deberás hacer será avanzar hacia tu **izquierda** (sí, en dirección a los disparos) hasta que encuentres el rifle **Marksman** (un rifle de francotirador automático). Acaba con los enemigos que saldrán a tu paso y utiliza el rifle para despejar la colina del fondo.
» Avanza por la carretera hasta el siguiente **punto de control** donde deberás eliminar otro grupo enemigo.
» Cuando hayas despejado la zona, pon rumbo al **cauce** del río.

VE HASTA LA CIUDAD DE ORICK

» Avanza por el cauce del río hasta que, tras una breve escena, llegues a tierra firme. Junto a un **árbol** encontrarás el Rossmore (escopeta recortada) que te vendrá de perlas para liquidar a los androides voladores que están a punto de **emboscarte**.
» Continúa adentrándote en el bosque y prepara el Rossmore para hacer frente al grupo de dos Camaleones que encontrarás más adelante. Un solo disparo de la **recortada** en el momento apropiado acabará con estos escurridizos enemigos.
» Continúa hasta llegar a una zona con un montón de árboles **talados**. Esta zona está plagada de Camaleones, por lo que deberás avanzar lentamente y siempre mirando de frente. Al otro lado, encontrarás un pequeño **campamento**.
» Cruza el campamento sin molestarte en destruir los **huevos** de Quimera y, cuando llegues al puente bloqueado por el camión, tírate al agua.
» Recorre el río hasta llegar a tierra firme y, avanza hasta el **pueblo**.

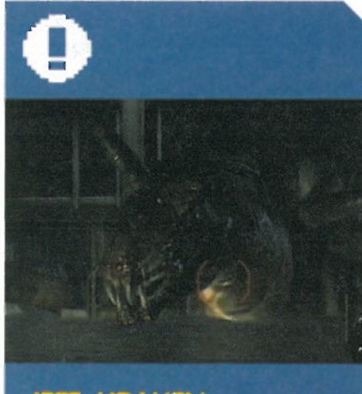
ENCUENTRO CON EL EQUIPO ECO

» Usa el rifle para eliminar a los Híbridos sobre el **tejado**. En cuanto habrás fuego, dos enemigos más vendrán a tu encuentro. Acaba con ellos y prepárate para vaciar algunos cargadores sobre ese enorme Híbrido con el escudo. Si se te acerca demasiado, golpéalo con R3.
» Avanza por donde han venido los Híbridos y sube por las escaleras de la casa al **fondo**.
» Utiliza el hueco en la fachada para saltar a la calle y cruzar el **aparcamiento**.
» Al otro lado del aparcamiento te espera uno de esos enorme Híbridos con lanzallamas. Utiliza la **Magnum** que hay en la zona para liquidarlo rápidamente.
» A la derecha desde tu punto de entrada verás dos enormes contenedores **apilados** uno sobre otro (y un pobre Híbrido en lo alto disparándote). Entra por el contenedor y recorre el conglomerado de **túneles** hasta salir al otro lado del pueblo.
» Una **torreta** Hellfire te estará cortando el paso. Utiliza los elementos del escenario, como cajas o contenedores para acercarte a la torreta desde **atrás** y desactivarla pulsando el botón Ⓐ.
» Sube por las escaleras junto a la torreta y coge el rifle para combatir a la enorme oleada de Híbridos que está a punto de entrar en la zona. Por suerte, un **Drone** «amigo» te echará un cable.
» Sigue al Drone y espera a que se encargue de despejarte el camino, aunque puede que algún Híbrido escape a su línea de fuego, por lo que procura no bajar la guardia. **Cruza** el almacén repleto de contenedores para encontrarte con tu equipo al otro lado.

SECUESTRA UNA NAVE QUIMERA

» Sigue al resto del equipo hasta la zona de combate. Acaba con la primera oleada de Híbridos y continúa junto a tus aliados hasta la siguiente zona. Dos enormes Quimeras con **lanzallamas**

!



JEFE: KRAKEN

» **Este jefe tiene dos ataques principales: un golpe directo con uno de sus tentáculos, y un estremecedor rugido. El golpe no hace demasiado daño, pero estar expuesto al rugido mucho rato sí te hará un daño letal. Para acabar con el Kraken, dispara el cañón Pulse hacia su boca y rápidamente ocúltate tras una caja. Así evitarás el rugido causado por tu disparo. Repite esta operación dos veces más para eliminar al enorme pulpo.**



Y para las emboscadas, nada mejor que la «impaciente» que Hale sostiene. Es una pena que no la puedas utilizar en el juego.



Contra los Híbridos, la mejor estrategia son las ráfagas cortas en la cabeza. Disparando al cuerpo desperdiciarás munición.

irrumpirán en el área. Utiliza el rifle Marksman y su ataque secundario o la Magnum para eliminarlos fácilmente.

» Entra en el almacén, reduce la oleada enemiga y **sube** por las escaleras para llegar hasta el balcón al otro lado del almacén.

» Tírate por la parte **rota** y corre hacia la derecha hasta que llegues a una rampa que sube por unos **tablones**.

» Recorre los tablones hasta llegar a una **verja** metálica. A la **izquierda**, encontrarás donde apoyarte para saltar al otro lado y **desactivar** la torreta Hellfire.

» Acaba con las Quimeras de la zona y la **nave** será tuya.

INFÍLTRATE EN EL ACORAZADO QUIMERA

» Justo detrás de ti verás un pasillo. Entra y avanza con precaución por la única ruta posible hasta que un **Camaleón** se te eche encima. Si no tienes la **Rossmore** para hacerle frente, una de las **granadas** del fusil también te puede venir bien.

» Avanzando un poco más verás un pequeño **túnel** en la pared. Agáchate para entrar y ten cuidado con las pequeñas Quimeras que recorren el túnel. Para ahorrar munición las puedes liquidar **golpeándolas** con tu arma (botón R3).

» Cuando salgas del túnel, recorre los pasillos hasta un **ascensor** que bajará automáticamente en cuanto lo pises.

» Sube por la rampa y avanza hasta que encuentres una habitación a tu derecha. Entra y apunta hacia la entrada para eliminar a tres Híbridos que **corrían** en tu dirección. Justo delante de la puerta encontrarás un **Marksman**. Úsalo para acabar con los enemigos de tu nivel y los del nivel **superior**. Puedes ignorar a los que están debajo de ti ya que no son una amenaza.

» Continúa recorriendo los pasillos hasta toparte con dos de esos Híbridos **larguiruchos**. Acaba con ellos y quédate con su **Perforador**, si quieres. Cruza la pasarela hasta el otro lado y avanza con precaución para hacer frente a un Camaleón. Aún hay otro en la zona, por lo que deberás andar con cuidado hasta llegar al pequeño **túnel**. Agáchate para entrar.

INSTALA CARGAS DE DEMOLICIÓN EN EL PUENTE

» Avanza por el túnel hasta que veas una especie de **pinchos** que bloquean el camino. Si te acercas caerás al nivel inferior. Nada más caer serás atacado por una de esas pequeñas **larvas**.

» Enciende tu **linterna** (▶ en el pad direccional) y deshazte de la larva.

» Continúa avanzando hasta que caigas en una sala con un Híbrido algo desprevenido. Acaba con él y pon rumbo al **puente** de mando.

» Cerca del puente encontrarás bastante **resistencia**. Utiliza el **Perforador** para ver a los enemigos a través de la pared y poder calcular mejor tus disparos. Si usas los **escudos** del Perforador (botón R2), guarda uno para liquidar fácilmente a los tres Híbridos que te disparan desde lo alto del **ascensor**. Cuando te acerques a ellos, la plataforma bajará y podrás dispararles.

» En ese momento utiliza un **escudo** y podrás eliminarlos fácilmente.

» Usa el ascensor para llegar al **puente** de mando de la nave y colocar las cargas.

EVACUA EL ACORAZADO ANTES DE QUE EXPLOTE

» Sal del puente de mando por la otra salida y quédate parado en los **escalones**. Dos Camaleones merodean por esta zona por lo que deberás avanzar con precaución.

» Entra en la sala **circular** contigua y continua recto ignorando el resto de salidas. En el siguiente **pasillo** te toparás con otro Camaleón, así que ten cuidado.

» Llegarás a otra sala circular. Encontrarás la salida hacia la **derecha**, pero está protegida por el cuarto y último Camaleón de la zona.

» Sube por el **ascensor** y, tras activarse la cuenta atrás de dos minutos, empieza a correr por la pasarela a tu derecha. No te preocupes por las llamas y las explosiones, no te harán daño.

» Tampoco te preocupes por los Híbridos que encuentres. Sólo **corre** hasta encontrarte con uno de los miembros del equipo Eco.

» Sigue a tu compañero hasta un pequeño **foso** donde deberás contener a un puñado de Híbridos. La mejor opción es usar los **escudos** del Perforador y correr hacia la nave en cuanto te sea posible.

Capítulo 3
TWIN FALLS, IDAHO

INSPECCIONA LAS CASAS EN BUSCA DE SUPERVIVIENTES

» Tras el impacto, **sal** de la nave, enciende tu **linterna** y entra en la casa. Usa las escaleras para subir al piso superior. Verás una puerta **bloqueada** por huevos de Quimera. Golpéalos con tu arma usando el botón R3 para despejar el camino y salir al jardín. Entra en el **garaje** hacia la derecha y sal por la puerta del fondo.

» Cruza el **jardín** para entrar en el siguiente edificio. Sube las escaleras y entra en el **dormitorio** para encontrar una Magnum. Sal al balcón y salta a la zona repleta de huevos de Quimera. Un par de ellos se romperán y deberás deshacerte de su contenido.

» Cruza la **calle** y entra en el edificio que hay al otro lado del **camión** en el



Ligeramente más potente que el Bullseye normal y con mejor rastreador.



El lanzagranadas por excelencia. Muy útil para contener Titanes y Ravagers.


Los Camaleones te atacarán a traición en cuanto tengan oportunidad. Si notas que el suelo tiembla, agudiza tus sentidos.


¿Ves la cuenta atrás? No quieras estár dentro de la torre cuando el contador llegue a cero. Ignora a los enemigos y corre.

que está subido uno de tus aliados.

» Dentro del edificio encontrarás algo de resistencia. Ve hacia la **cocina** y sal al jardín en dirección a la casa que hay al otro lado.

» Encontrarás la entrada al **sótano** abierta. Baja y enciende tu linterna para abrirte paso hasta las **escaleras** que suben a la casa. Busca a Warner dentro del edificio y síguele hasta el **balcón**.

ENCUENTRO CON HAWTHORNE EN EL PARKING DE LA CIUDAD

» Rodea la casa por el lado **derecho** y avanza en la dirección por la que habías venido. Pronto, un gran número de Quimeras se te echará encima. Usa tu **Rossmore** para intentar eliminar varios enemigos de una vez.

» Ahorra toda la munición que puedas, porque al otro lado del jardín vendrá una segunda oleadas de Híbridos sin desarrollar.

» Sigue a Werner hasta el **interior** de la casa donde deberás deshacerte de alguna Quimera más. Sal por la puerta principal y **contén** la oleada de enemigos.

» Cuando hayas despejado la zona, sigue a Werner hasta el **aparcamiento** de la ciudad, donde te encontrarás otra batalla campal.

ENCUENTRO CON CAPELLI EN LA PLAZA DE LA CIUDAD

» Despeja la zona del aparcamiento y sigue a tu equipo en dirección al **restaurante**. El interior está plagado de Híbridos con Perforadores, así que ten cuidado de donde te **parapetas**.

» Despeja el interior de **restaurante** y crúzalo para salir a su patio trasero.

» Sigue al equipo hasta el interior del **almacén** contiguo, que también deberás despejar para poder cruzar.

» Usa la salida del fondo a la izquierda, cruza por el callejón y por la **peluquería** hasta el interior de otro edificio infestado de Híbridos. Si tienes un **Perforador**, sus escudos te vendrán de **perlas** para esta zona.

» Despejado el **local**, sigue a tu equipo hasta el interior de un **teatro**. Por el camino deberías encontrar una **Rossmore** apoyada en un muro, junto a las escaleras. No la dejes pasar, ya que el interior del teatro tiene una cantidad desproporcionada de enemigos que te acorralarán fácilmente si no los eliminas rápidamente. La clave consiste en entrar para que las Quimeras te vean, y rápidamente salir por la puerta para hacerlas pasar por el angosto **pasillo** y crear un cuello de botella. Será pan comido acabar con ellas en un espacio tan reducido.



JEFE: MADRE SPINNER

» **Al igual que sucedía con el Kraken, no debes dejar que el rugido de la Madre Spinner te pille de frente, ya que los efectos de su halitosis galopante resultarán letales en Hale. La zona está plagada de munición, por lo que no deberías tener problema en acabar con este enemigo y los Saltones que aparecerán de vez en cuando. No dejes que la madre Spinner te acorrale o se te acerque demasido. Mantén siempre una distancia de seguridad y concentra tu fuego en el jefe. Esta estrategia será suficiente para salir de aquí con vida.**

DIRÍGETE HACIA LA TORRE NORTE

» Nada más salir del teatro te esperan dos Titanes con sus respectivos lanzallamas. Deberás buscar cobertura y disparar desde una posición segura si quieres salir de una pieza. ¡Ni se te ocurra esconderte detrás de los **coches**!

» Sigue a tu equipo hasta el callejón, liquida a los Híbridos de la azotea y sigue hasta las vías del tren. Verás un **túnel** a tu derecha. Enciende tu linterna y adéntrate en el túnel.

» Avanza pegado a la pared derecha. Encontrarás un Rossmore junto a unas cajas. **Súbete** a las cajas para acabar con la primera oleada enemiga con seguridad.

» Continúa avanzando y deshazte de una segunda oleada antes de llegar a un espacio **abierto** que también estará infestado de Híbridos. Cúbrete tras los bloques de **hormigón** y despeja la zona para entrar en el siguiente tramo de túnel. Sigue a Capelli por las escaleras metálicas y por el **conglomerado** de túneles.

RESTAURA LA TORRE NORTE

» Llegarás a una sala con un par de palmos de agua. Tírate y acaba con los **Saltones** de la zona. Sigue a tu compañero por las escaleras hasta otra sala inundada. Verás una puerta **bloqueada**.

» Para abrirla, busca las escaleras de la estructura central de la sala y sube para activar el **interruptor**.

» Cruza la puerta y corre hacia el ascensor al fondo. Si aún quedan Saltones en esta zona, deberás eliminarlos para que el **ascensor** se active.

» Tras la **secuencia**, sube por las escaleras hasta el siguiente ascensor.



Esto es lo que pasa cuando alguien se mete con el equipo Eco. Un acorazado menos, quedan tres.



El interior de las casas está repleto de huevos de Quimera. Puedes destruirlos usando tu ataque cuerpo a cuerpo.

Capítulo 4
BRYCE CANYON, UTAH

ENCUENTRA UN CAMINO PARA LLEGAR A LA ESTACIÓN GÉNESIS

» Desde el **helicóptero** deberás despejar la zona de aterrizaje a golpe de **rifle**. Con que derribes un par de Híbridos, el resto se retirarán pronto. Una vez en tierra, sigue a tu equipo hasta una **explanada**. Elimina a los Drones voladores y continúa avanzando entre las rocas. Justo tras subir una ligera **pendiente** serás atacado por dos Camaleones, así que avanza con precaución.

» **Despeja** esta zona usando el rifle de precisión y continúa junto a tu equipo hasta la siguiente posición detrás de unas rocas. Acaba con otra oleada enemiga y entra en la **cueva**.

» Verás un camino bloqueado por rocas. Acércate y cuando oigas a una Quimera rugir, corre a **cubrirte**, ya que dos Ravagers están a punto de aparecer. Elimínalos y cruza la abertura por la que han entrado. Recorre el **campamento** y entra en la cueva que hay al otro lado para descubrir dos enormes Titanes. Date la vuelta y corre hasta donde espera tu equipo para liquidarlos cómodamente. Vuelve a entrar en la **cueva** y acompaña a tus hombres hasta que os dividáis en dos grupos.

» Baja por el **túnel** y despacha la ola de Saltones. Un poco más abajo te toparás con una segunda ola. Despeja la zona y avanza hacia la **compuerta**. Ésta se abrirá en cuanto te acerques. Justo delante hay una segunda compuerta, pero antes de cruzarla, ve por el camino de la derecha para coger una de esas granadas **incendiarias** que te vendrá de miedo para acabar con las Quimeras tras la segunda compuerta (si te lo curras, puedes hacer que las compuertas, al cerrarse, **aplasten** a tus enemigos).

» **Continúa** avanzando lentamente, ya que en el siguiente túnel te toparás con dos Camaleones. Una vez muertos, sigue hasta el ascensor, coge el potente **Wraith** y baja hasta el **puente**.

» Antes de tirarte de lleno a la batalla, acuérdate de levantar tu **escudo** protector (botón R2). Una vez despejada la zona, sigue a tus hombres hasta el ascensor.

LOCALIZA AL DR. MALIKOV

» Nada más salir del **ascensor**, te toparás con un puñado de enemigos empuñando Perforadores. Acaba con ellos y hazte con una de sus armas. Sigue a tu equipo por el túnel y acércate a la puerta cerrada para iniciar un **mensaje** por radio. Toma la dirección opuesta tras tu equipo y acaba con la resistencia en los túneles hasta que des con el interruptor que activa la puerta.

» Pulsa el interruptor y prepárate para **esprintar** de vuelta al ascensor siguiendo el cable iluminado. El amasijo de polígonos que te persigue **ralentizará** su marcha si le disparas de vez en cuando.

» Una vez en el ascensor, sal en el piso superior, baja por el camino de tierra y entra en el **tubo**. Tras cruzar la segunda compuerta, el extraño ser de antes volverá a atacarte. Date la vuelta y cruza la primera **compuerta**. Cuando el enemigo utilice los **respiraderos** para salir fuera del tubo, vuelve a cruzar la compuerta y corre hasta encontrarte con el Dr. Malikov.

ESCOLTA AL DR. MALIKOV FUERA DE LA ESTACIÓN GÉNESIS

» Sigue al buen doctor hasta un balcón con un grupo de Híbridos al fondo. Acaba con ellos usando el **rifle** que hay cerca (apenas tiene munición, así que recupera tu arma original antes de seguir bajando).

» Elimina a los dos Titanes que vienen hacia ti y baja hasta el siguiente balcón para dar cuenta de los Híbridos que hayan podido quedar. A continuación, **avanza** hasta el ascensor.

» Una vez abajo, sigue al Dr. Malikov hasta el interior del **generador** y espera a que el **Enjambre** cese en su ataque.

» Corre tras Malikov por el tubo hasta el siguiente generador. Al intentar salir de la zona, el Enjambre volverá a atacarte, por lo que tendrás que **retroceder** hasta el generador y acabar con el Titán que hay fuera.

» Con el camino despejado, espera a la **señal** del doctor y corre tras él para **cruzar** la compuerta. No olvides volverte para disparar a tu perseguidor y evitar que te atrape.

» Avanza hasta la siguiente zona y sírvete del Wraith y su escudo para superar la emboscada. Una vez **despejada** la zona, sigue al doctor hasta el siguiente punto de control y usa el ascensor para bajar y acabar con el Enjambre.

» Tras el combate, sigue a Malikov hasta la zona de aterrizaje. Por el camino te contrarás dos Titanes armados con lanzallamas que no deberían ser un problema para tu cañón **Pulse**.

» Aunque, si te quedas sin munición del cañón, recuerda disparar tus armas normales contra la **cabeza** de estas enormes criaturas.

Capítulo 5
CHICAGO, ILLINOIS

SOBREVIVE EN LOS CALLEJONES

» Acércate al equipo para que empiecen a moverse y síguelos hasta los **callejones**. En la entrada encontrarás

Te permitirá liquidar Quimeras desde una distancia segura.



El todopoderoso lanzamisiles. El ataque secundario hará dos disparos.


Los Spinners no saben saltar, por lo que si tomas una posición elevada, podrás acabar con ellos cómodamente.


¿Ves la bombona frente a la caja? Si la disparas, la pobre caja no podrá evitar que el Híbrido termine esparcido por el escenario.

PS3

un **Splicer**. No lo dejes pasar.

» Una vez en los callejones te atacará una numerosa oleada de Spinners.

» Busca un sitio **elevado** para disparar o retrocede poco a poco mientras eliminas a los enemigos. No te quedes contra una **pared** porque serás un blanco fácil (mientras recargas, por ejemplo).

NEUTRALIZA LAS TORRETAS HELLFIRE

» La calle principal está asediada por dos **torretas** Hellfire. Sube por las escaleras de incendios que quedan justo detrás de Warner y desactiva la torreta. A continuación, coge el **rifle** de precisión que hay al lado y elimina a los Híbridos que hay en la planta baja del edificio de enfrente (son tres en total).

» Sal por el balcón y entra en el siguiente edificio. Cruza la cocina y utiliza las **escaleras** de incendio para llegar hasta otra torreta. Tras desactivarla, elimina a los enemigos del edificio de enfrente. Ten cuidado con el Híbrido que aparecerá a tu lado.

» Una vez despejada la zona, usa el balcón para saltar al **edificio** contiguo y correr hasta la siguiente torreta. Cuando la **desactives** aparecerán tres Drones. Cúbrete y acaba con ellos. A la **derecha** de la torre encontrarás un rifle con toda la munición, y al fondo, una Magnum.

LLEVA AL EQUIPO ECO HASTA EL NODO QUIMERA

» Cruza la pasarela metálica hasta el interior del edificio. **Derriba** la puerta con R3 y cruza el pasillo hasta que puedas saltar al agua. Un grupo de Híbridos comenzará a dispararte. Sumérgete en el agua y **nada** hacia la rampa que lleva a donde están las Quimeras. Date prisa para que no te atrape la Furia que merodea por la zona. Una vez en tierra firme, usa los **pilares** para cubrirte del fuego enemigo y dar cuenta de los Híbridos del otro edificio.

» Para continuar avanzando, deberás utilizar la **hilera** de coches sumergidos para saltar sobre ellos y no ser atrapado por la Furia.

» Salta de **coche en coche** hasta que llegues a una pequeña porción de tierra firme. Desde ahí, otra pequeña hilera de coches hasta un vagón que te llevará a la vía del **tren** (ojo con los pequeños Drones voladores). Cruza las vías hasta otra hilera de vagones y hasta que tras una breve secuencia caigas al suelo.

» La zona se está inundando, así de que deberás **esprintar** en dirección al pilar del fondo, desde ahí salta a la plataforma y sobre el **montón** de tierra.

» Sigue avanzando hasta unos tablones. Continúa por los tablones y no te pares hasta llegar al siguiente **punto** de control.

» Entra en el edificio y prepara la escopeta **recortada**. Enciende tu **linterna** y sube las escaleras hasta que estén cortadas. Entra en los pasillos y utiliza los **huecos** en el suelo para llegar a los niveles inferiores.

» Ten cuidado con las oleadas de Híbridos que aparecerán de vez en cuando. Si te atacan de uno en uno, utiliza la **culata** de tu arma (botón R3) y si no, ponlos a raya con la recortada.

ENCUENTRO CON LAS FUERZAS TERRESTRES

» Cuando vuelvas a ver la luz del sol habrás encontrado la salida del edificio. Salta al nivel **inferior** y únete a tus tropas para liquidar la resistencia Quimera.

» Comienza lanzando las **granadas** que tengas hacia el centro del grupo Quimera y luego acércate al Merodeador para acabar con él.

DESPEJA UNA PISTA PARA EL VTOL

» Pasado el primer **helicóptero** derribado encontrarás mas resistencia enemiga. Acaba con ellos y dirígete hacia la zona de los **coches**, hacia la **izquierda**. Verás un puñado de Híbridos Avanzados en lo alto de unas **furgonetas**.

» Acaba con ellos y deshazte de la oleada de Drones.

» Despejada la zona podrás avanzar hacia la **barricada** metálica del fondo. Al otro lado te esperan un par de Merodeadores, hazte con el **Lanzacohetes** que hay en la zona para acabar con ellos.

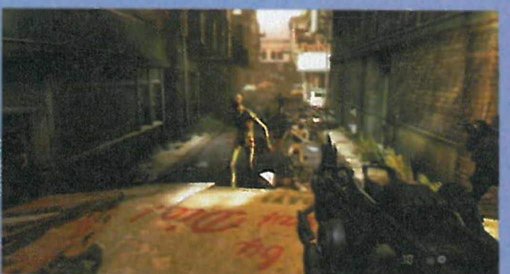
» Salta la barricada y entra en el edificio que hay a la **izquierda**. Deberás contener otra oleada de Híbridos y a continuación hacerte con la muni-



JEFE: EL ENJAMBRE

» Coge el cañón Pulse y pronto aparecerá el Enjambre. Colócate dentro del generador y pégale un tiro al Enjambre con el Pulse. Cuando el enemigo entre en el generador a por ti, sal rápidamente y aprovecha que está atrapado para dispararle de nuevo con el Pulse. Tan pronto hayas realizado el disparo, corre hasta el siguiente generador. Deberás repetir la operación, aunque ahora te costará un poco más engañar al Enjambre. Cuando vuelva a quedar atrapado, vuelve a disparar con el Pulse y corre al tercer generador donde deberás repetir la operación para vencer a esta Quimera.


No aprenden... Mira que les tenemos dicho a los Híbridos que hay que recoger la mesa después de comer.


Los callejones son los aliados de los Spinners. No dejes que te rodeen o terminarás como el de la pantalla anterior.

ción del lanzacohetes de la zona para acabar con el resto de Merodeadores (recuerda que son vulnerables por la parte de **atrás**).

›› Cuando los hayas derribado, sal del edificio por la parte de la izquierda y corre hasta las siguientes escaleras para dar cuenta de otro grupo de Híbridos. Tras eliminarlos y una breve escena, estarás dentro de un edificio.

NEUTRALIZA AL LEVIATÁN

›› Avanza por el pasillo y tírate por el hueco. **Derriba** la puerta y elimina a los Híbridos del otro lado. Cruza hasta la plataforma en el centro del agua y de ahí al edificio contiguo. Sube por los escombros y cúbrete al lado de la pasarela metálica para eliminar a los dos Titanes (cuidado con los dos Híbridos que te **flanquearán** por la izquierda).

›› Cruza y sube por el montón de escombros hasta la siguiente pasarela. Acaba con los enemigos y cruza al otro lado.

›› Tras eliminar algún Híbrido normal, en el edificio de enfrente aparecerán un puñado de Híbridos con Perforadores. Coge la **Magnum** y utiliza el disparo secundario para hacerlos morder el polvo. De nuevo, usa la pasarela para cruzar y entra en el edificio.

›› Dentro te recibirán un grupo de Drones. Coge el Wraith cercano y utilizando su **escudo** para cubrirte, deshazte de los Drones. A continuación llega hasta la **azotea** para vértelas con el Leviatán.

Capítulo 6
HOLAR, ISLANDIA

INSTALA CARGAS DE DEMOLICIÓN EN LAS AMETRALLADORAS AA QUIMERA

›› **Avanza** por la carretera hasta llegar a unos camiones, sube por las escaleras y continúa hasta una pequeña **explanada**. Verás una **bandera** de los EE.UU. en el centro. Cúbrete detrás del pilar y usa el **Marksman** para limpiar la zona de Quimeras. Sube por las escaleras del fondo y acércate a la **torreta AA** para colocar las **cargas**.

›› Entra en el túnel de la **izquierda** y baja al nivel inferior. Verás dos puertas que llevan al mismo pasillo. Este pasillo está protegido por **torretas**. Cruza corriendo la puerta de la derecha y cuando un Híbrido aparezca, retrocede corriendo hasta tu posición anterior para cubrirte. Elimina al Titán y a los Híbridos desde una distancia segura y vuelve a cruzar.

›› Avanza hasta que llegues a una plataforma **derrumbada**. Salta al nivel inferior, sal por la enorme puerta y corre hasta las escaleras que entran en el subsuelo. Busca el **lanzacohetes** y sal al exterior para dar cuenta del Merodeador.

›› Con el Merodeador eliminado, se habrá abierto una **puerta** en la superficie. Entra y sube por las escaleras para colocar otra carga.

›› Tras colocar la carga, utiliza la otra salida y cruza la sala repleta de **huevos** de Quimera. Avanza hasta llegar al centro de observación.

ELIMINA A LAS DEFENSAS QUIMERA PARA ASALTO AÉREO

›› Una vez te encuentres con el equipo Eco, recibirás un fuerte ataque Quimera. Busca el Bellock que hay en la zona y busca **cobertura** para liquidar a los enemigos. Asegurada la zona, sigue a tu equipo hasta la siguiente zona de combate y despéjala.

›› Sal del **garaje** y avanza hacia la izquierda. Llegarás a otra zona muy bien protegida. Utiliza los **rifles** de precisión y las trincheras para combatir a las Quimeras. Para eliminar al Drone con escudo, espera a que tu equipo elimine la gran parte del **escudo**. Cuando veas la parte superior del Drone desprotegida, centra tu fuego en ese punto.

›› Despejada la zona, sigue a tus hombres hasta el **interior** del edificio y hasta la sala de control. Serás atacado por un numeroso grupo de **Grims**.

›› Utiliza la recortada para liquidarlos cuando te ataquen en **grupos** y utiliza tu ataque cuerpo a cuerpo cuando vengan solos.

›› Cuando Werner de la señal, **síguele** hasta el ascensor.

RESCATA A LA UNIDAD FOXTROT

›› Sal del ascensor y avanza hasta el **helicóptero** derribado. Baja hasta el acantilado de la **derecha** y avanza siguiendo el objetivo en pantalla prestando mucha atención a los flancos, sobre todo en lo alto del acantilado.

›› Cuando llegues hasta el quipo Foxtrot, ayúdales con la resistencia Quimera.

ELIMINA A LAS FUERZAS TERRESTRES QUIMERA

›› Continúa **avanzando** siguiendo el objetivo en pantalla. Avanza despacio hasta haber liquidado a los tres Camaleones. Más adelante encontrarás un **lanzacohetes** por el camino. Úsalo para eliminar al Ravager y para acabar con las Quimeras apostadas en lo alto de la **montaña**.

ACCEDE A LA TORRE HOLAR

›› Avanza hasta la entrada de la **torre** y retrocede cuando Capelli te lo indique. Usa el **Wraith** que encontrarás para eliminar la oleada de Leapers y acaba con el Ravager usando el **lanzacohetes** cercano. Entra en la torre.

ENCUENTRA A DAEDALUS

›› Tras la secuencia, toma el camino de la derecha, encontrarás un Wraith siguiendo recto. A la derecha, acaba con el Híbrido y Continua **avanzando** hasta encontrar una zona de resistencia.


El Perforador atraviesa casi cualquier elemento y tiene visión térmica.


Tarda en cargar, pero cuando dispara es mejor no ser el objetivo.



Utiliza los coches para pasar de una pieza al otro lado. No caigas al agua o serás pasto de una Furia.



Atacar de frente a un Merodeador no suele ser buena idea. Tienen el punto débil en el núcleo de la espalda.

PS3

Despéjala y sigue a tu equipo hasta una rampa. Arriba te espera un solo enemigo dentro de una especie de **urna**.

» Deberás entrar en la urna para liquidarle.

» Continúa junto a tu equipo y, tras la secuencia, continúa por el **túnel** hasta toparte con un grupo de Híbridos explosivos. Acaba con ellos sin dejar que se te acerquen demasiado, ya que explotarán al contacto o al dispararlos.

» Sigue avanzando y ten cuidado con el Camaleón que te atacará tras cruzar una sala **verde**. Continúa por la rampa descendente a tu derecha y continúa avanzando hasta que un grupo de Quimeras salgan tras tus pasos.

» Acaba con todos ellos y sigue la llamada de **Warner**. Cuando llegues hasta él, una breve escena concluirá el capítulo.

Capítulo 7

COCODRIE, LOUISIANA

ENCUENTRA LA BOMBA DE FISIÓN

» Cruza el **estanque** saltando encima de la **barca** y quédate junto al gran árbol de la derecha. Desde ahí podrás usar tu rifle de precisión para acabar con el Titán y algunos de los Híbridos de la zona. Entra en la **casa**.

DESPEJA LA CASA DE PLANTACIÓN

» Sube al primer piso y despéjalo para continuar hacia la **azotea**. Usa el lanzacohetes para eliminar el grupo de Híbridos y Titanes que acechan la casa. Baja de nuevo hasta la entrada principal para dar cuenta del Marauder que hay en la zona. Sal de la casa y, desde una distancia segura, vacía tu **lanzacohetes** sobre el Marauder. Si te quedas sin munición y el enorme bicho no ha caído, sube a la azotea de nuevo a por el **Marksman** y termina el trabajo.

» Cuando el Marauder haya caído, usa su cuerpo como puente para cruzar el estanque. Cruza el cobertizo y avanza por las calles y los **tejadillos** hasta toparte con un grupo de Titanes.

NEUTRALIZA A LOS TITANES

» Corre hasta el **puente** de madera, crúzalo y sube por las escaleras para reunirte con Capelli. Tras la comunicación por **radio**, sigue a Capelli hasta el piso inferior y corre por el puente hasta el siguiente edificio. Sube las escaleras y acaba con los Híbridos. Coge el lanzacohetes cercano y úsalo para liquidar a los Titanes. Posiblemente te quedes sin munición, por lo que deberás terminar el trabajo con otro arma.

JEFE: LEVIATÁN

» Esquiva el rugido del Leviatán y, cuando te agarre, dispara tres misiles a su cabeza para que te suelte. Corre hacia el interior de edificio y sube por las escaleras. Cruza la pasarela metálica y no pares de correr hasta que llegues al interior de una especie de faro. Baja y usa la rampa para salir por la ventana. El Leviatán volverá a cogerte y deberás lanzarle otro misil. Sal al balcón y baja por la rampa. Avanza hasta que llegues a otra azotea. Haz un solo disparo sobre el Leviatán y éste vendrá hacia ti. Cuando las cargas explosivas fallen, dispara un misil al puente para derribarlo sobre el Leviatán y acabar con él.

» Sal del edificio por la puerta del fondo y cruza hasta la embarcación **escorada** que hay al otro lado.

DESPEJA LA EMBARCACIÓN

» Sube las escaleras y localiza el **Wraith** dentro de una de las habitaciones. **Sube** hasta la cubierta y utiliza el Wraith (y su **barrera**) para colocarte delante del Titán y vaciar un cargador sobre su cabeza.

DETÉN EL ASALTO Y LOCALIZA AL COMANDANTE BLAKE

» Sal a la calle principal y busca una buena **cobertura** para detener la oleada Quimera. No te cubras detrás de un **coche**, ya que pueden explotar y llevarte a ti por delante. Si te quedas sin munición, **cambia** de posición para coger algún arma Quimera por el camino.

» Con la zona despejada, cruza por la **rampa** del fondo y sube las escaleras. Cruza la **estructura** del puente y sube por las escaleras que hay al otro lado para activar una breve escena.

» Neutraliza el puesto avanzado Quimera. Sigue a Blake y sus hombres por el **pantano** hasta la verja. Cuando la hayan volado, entra en el túnel y resiste el ataque de los Leapers. Continúa tras Blake hasta otro **pantano** infestado de Camaleones. Avanza con precaución.

» Cuando veas el **puesto** Quimera, antes de atacar busca un rifle de precisión que hay en la zona. Te ayudará a **despejar** el puesto desde una distancia segura.

» Despeja el puesto y avanza hasta la posición de Blake, junto a una verja. Espera a que la **vuelen** y cruza hasta la **lanzadera** Quimera.

ESCOLTA LA BOMBA DE FISIÓN EN UNA NAVE QUIMERA

» La siguiente zona es un auténtico campo de batalla. Varios grupos



A Nathan no le está sentando nada bien saltarse su medicación. Aún así, no va a dejar que Daedalus se salga con la suya.



No vamos a desvelar el secreto. Sólo comentar que estaría bien tener este «arma» durante todo el juego.



No es la típica recortada. Su disparo secundario derribará cualquier cosa.



Con el disparo secundario podrás usar el Splicer a modo de motosierra.

de Híbridos y Titanes te esperan en la parte alta de la **rampa**. La mejor opción es quedarse atrás y disparar de una distancia segura. La zona está repleta de armas, munición y sitios donde cubrirse, por lo que con un poco de paciencia no tendrás problemas en despejar el área.

CRÁTER DE CHICXULUB, MÉXICO

ENCUENTRA LA SALA DE CONTROL

» Sigue a Capelli hasta otro **hangar**. Aunque Hale haya dado la orden de «alto el fuego», aprovecha tu rifle de **precisión** para derribar a distancia tantos Híbridos como te sea posible. Ten cuidado con los pequeños Drones.

» Sigue el objetivo hasta la puerta y activa el **interruptor**. Un Titán irrumpirá en la zona. Acaba con él y entra en el ascensor.

» Una vez arriba, acaba con las patrullas Drones y continúa siguiendo a Capelli hasta que des con la zona donde se encuentra la **sala** de control. Encontrarás algo de resistencia Quimera por el camino, pero nada que no puedas manejar.

ELIMINA A LAS FUERZAS TERRESTRES QUIMERAS

» Acaba con los dos Híbridos del nivel inferior y avanza hacia la izquierda Algún Híbrido más aparecerá por abajo. A la izquierda del todo, baja por el **pasillo** hasta el nivel inferior y acaba con las Quimeras de la zona. El Perforador y sus **escudos** te vendrán de maravilla aquí.

» Con la zona despejada, avanza hasta el centro de la sala (donde están esos enormes tubos) y acaba con los enormes Híbridos que saldrán por la puerta del fondo. Al otro lado de esa puerta encontrarás un **terminal** de control.

ENCUENTRA LA CABEZA / NÚCLEO DEL CONDUCTO

» Tras salir del **ascensor**, sigue las instrucciones de Capelli para avanzar. Encontrarás muy poca resistencia por el camino y Capelli te dará las pistas necesarias para anticiparte. Solo ten cuidado, tras entrar por la «puerta de la izquierda», para no ser sorprendido por el Camaleón.

» Tras la segunda oleada Quimera, llegarás a un punto de control. Avanza con precaución, ya que tres Camaleones te atacarán uno detrás de otro, y tras subir la siguiente rampa, el cuarto Camaleón saltará sobre ti.

» Continúa avanzando hasta llegar a una sala con dos **conductos** por los que no dejan de salir pequeños Drones.

» Tírate por el conducto de la izquierda y avanza hasta una sala repleta de **huevos** de Quimera. Sube por la pasarela y sigue el objetivo en pantalla hasta la **consola** de control. Activa el **interruptor**, y tras una conversación por radio, utiliza la salida a la izquierda de la consola hasta que topes con un grupo de Quimeras.

» Usa el **Wraith** que había en la sala de control para despejar la zona y avanza hasta el **ascensor**.

LOCALIZA A DAEDALUS Y LA BOMBA DE FISIÓN

» Cuando salgas del ascensor, sube por la rampa de la izquierda y avanza hasta encontrarte un grupo Quimera. Acaba con ellos y continua avanzado **rampa** arriba. Llegarás a una zona custodiada por un Titán.

» Usa el **lanzacohetes** tras unas cajas para acabar con los dos Titanes. Sube por la rampa del fondo y cruza la puerta. Al otro lado llegarás a un **hangar** con un par de Drones y algún Híbrido. Acaba con ellos y utiliza la salida del **fondo** para llegar hasta la siguiente zona.

» Un objetivo aparecerá en pantalla. Síguelo hasta dar con el grupo que lleva la **bomba**. Aunque puedas derribar a parte del grupo, la bomba se perderá detrás de una puerta **bloqueada**.

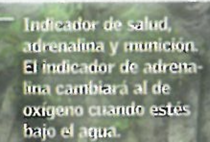
» A la izquierda de la puerta hay una pasarela. Recorre la **pasarela** hasta que veas un **balcón** con un grupo de Quimeras apostado. Al otro lado, te espera Daedalus.



JEFE: DAEDALUS

» Daedalus romperá el techo de la estructura que te protege para atraparte con los tentáculos. Aléjate de sus tentáculos y vacía cargadores sobre él. Cuando se aleje, intentará romper otra porción de techo para atraparte. Aléjate de la zona y sigue disparando. Esta fase terminará cuando se abra la puerta. La pasarela que conecta con la siguiente estructura está protegida por algunos Híbridos. Acaba con ellos y ten cuidado con los objetos que Daedalus lanzará sobre ti. Cruza otra pasarela, y vuelve a repetir estrategia. Una vez llegues a la cuarta estructura, verás un orbe central que lanza un rayo contra uno de los orbes en la pared. Para dañar a Daedalus deberás esperar a que éste pase cerca del rayo y romper el orbe de la pared al que está conectado. Esto electrificará a Daedalus. Electrocútalo tres veces más y habrás acabado con él.

tomb raider underworld



Indicador de salud, adrenalina y munición. El indicador de adrenalina cambiará al de oxígeno cuando estés bajo el agua.

Punto de mira. Aparecerá cuando tengas fijado a un enemigo. También indicará la salud de éste.

LARA
Protagonista de la aventura y único personaje que vas a manejar. Te será de gran ayuda aprenderte todos sus movimientos.



COMBATES
Normalmente solo te atacará la fauna autóctona de la zona. Hacia el final del juego los combates se acentúan ligeramente.



PUZLES
Sin duda el pilar central del juego. Puzles, laberintos y enormes escenarios. Precisamente en los puzles nos hemos centrado.

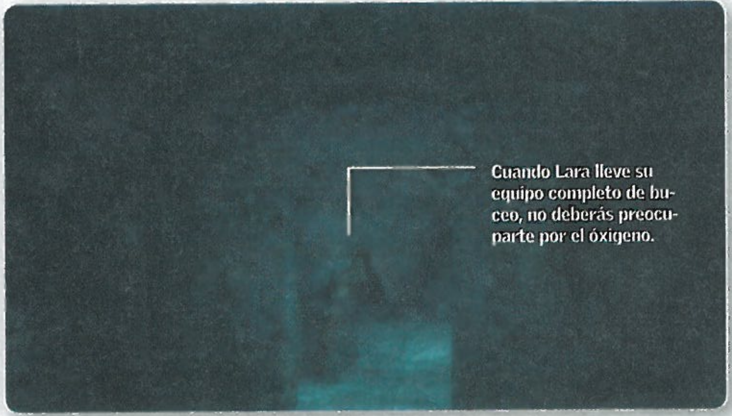


JEFES FINALES
Sólo hay un par de zonas con jefe final. Además, será el típico al que más adelante verás como un enemigo normal.

La última y más desafiante aventura de Lara Croft se apellida Underworld, sobrenombre que se ha ganado a pulso dada la cantidad de localizaciones bajo el agua o bajo tierra que recorrerás. Como viene siendo habitual, la premisa principal a la hora de avanzar pasará por resolver los intrincados puzles que las antiguas civilizaciones dejaron con el fin de proteger sus tesoros. Aunque tu búsqueda no sea precisamente por los preciados objetos.







Cuando Lara lleve su equipo completo de buceo, no deberás preocuparte por el oxígeno.

DE CORNISA EN CORNISA

Aunque el factor de exploración está muy presente durante todo el juego, hemos querido centrar esta guía en lo que realmente presenta dificultad: los puzles. A continuación no encontrarás un paso a paso tradicional, sin embargo, verás que cada puzle está descrito al detalle.



ACCIONES



SALIENTES

Lara se agarrará automáticamente. Desde ellos podrás alcanzar niveles superiores o inferiores, además de saltar hacia otros objetos cercanos.



MANTÉN EL EQUILIBRIO

Cuando camines por las vigas, deberás mantener a Lara erguida para no acabar colgando, o aún peor, en el fondo del algún foso.



PLATAFORMAS

La mayoría de mecanismos se activarán mediante palancas, plataformas o botones en el suelo. Recuerda que puedes dejar objetos sobre estos mecanismos y dejarlos activados.



EMPUJA

Muchas veces no alcanzarás una cornisa de un simple salto. Observa tu entorno en busca de elementos que puedas mover para servirte de ellos.


En las ruinas del fondo marino, además de intrincados acertijos, encontrarás feroces enemigos. Ten cuidado con los tiburones.


Todos estos mecanismos arcaicos, con miles de años de antigüedad... ¡y siguen funcionando como el primer día!

PS3

Lara sigue empeñada en descubrir la verdad sobre el pasado de sus padres. Parece ser que lo ocurrido con Natla en la Atlántida no fue suficiente para saciar su curiosidad y ahora quiere más respuestas.

Prólogo

MANSIÓN CROFT

» Éste nivel te servirá para familiarizarte con los **controles** y el manejo de Lara. Aprovecha los primeros momentos para probar los botones, **disparar** a objetos y comprobar los movimientos de Lara. Para avanzar, sencillamente sigue los **consejos** en pantalla. No tiene pérdida.

» No te preocupes por lo tenso de la situación. No hay **límite** de tiempo para escapar de la mansión. ¡Y cuidado con el **fuego**!

Claves

» El **pasillo** en llamas. Este será el único momento de éste nivel algo más complicado.

» Cuando llegues al pasillo, agárrate del **saliente** que tienes justo delante.

» Desplázate hacia la **izquierda** todo lo que puedas y salta al saliente superior. De nuevo, muévete hacia la izquierda, y cuando llegues al límite, déjate caer al saliente inferior. Sitúa la cámara detrás de Lara, y salta a suelo **firme** (deberás mover el *stick* en la dirección en la que está el suelo).

» Verás un **bloque** que se puede mover. Empújalo hasta la pared del fondo, de manera que puedas subirte y alcanzar el saliente. Desplázate por el saliente hacia la derecha y desde ahí salta a la **derecha**, hacia el suelo.


Consejo: La mayoría de las tinajas estarán vacías, pero algunas tendrán objetos para recuperar salud o incluso tesoros ocultos. Abre bien los ojos.

Nivel 1

MAR MEDITERRÁNEO

PRIMEROS PASOS

» Comienza el nivel tirándote al agua y **buceando** hasta las ruinas. Pronto encontrarás la entrada y el primer puzle de éste nivel.

» No te preocupes por permanecer demasiado tiempo debajo del agua.

» El equipo de Lara no tiene límite en cuanto a **oxígeno**. Y ten cuidado con los **tiburones** y las **medusas**.

Claves

PUZLE DE LA PUERTA GIRATORIA DE LOS TRES OJOS

» Nada más sumergirte, según llegues a la **entrada grande** de las ruinas, date la vuelta 180 grados y verás una entrada mucho más **pequeña**. Entra, recorre el túnel y localiza una de las llaves (tiene forma de **volante**). Coge la llave, sal de la ruina y, ahora sí, cruza la puerta grande para encontrarte con el puzle. Coloca la llave en el **centro** de uno de los discos y haz lo mismo con la llave que hay en esta misma sala.

» Con las dos llaves colocadas, deberás hacer girar cada disco hasta que en el disco **central**, los tres ojos de la figura estén abiertos. En ese momento la puerta se abrirá automáticamente.

PUZLE DE LA PUERTA DE NIFLHEIM

» Verás una columna donde puedes tirar tu **gancho**. Hazlo y tira del objeto al que se ha enganchado para dejarlo caer sobre la **plataforma**.

» Busca los dos **bloques** cuadrados que hay en el suelo y colócalos sobre la otra plataforma.

» Sube a la **peana** del **centro** de la sala y activa el interruptor para abrir la puerta a Niflheim y continuar tu aventura.

COMO DESHACERTE DEL KRAKEN

» Como habrás observado, hay una enorme plataforma con pinchos sobre la cabeza del **Kraken**. La idea es soltar la plataforma para dejar fuera de combate al enorme calamar.

» Primero deberás localizar la sala donde el Kraken tiene uno de sus tentáculos agarrado a uno de los engranajes del **mecanismo**. Usa tu **gancho** para tirar la roca sobre el tentáculo y poder liberar el engranaje. Sube hasta el **interruptor** y actívalo para soltar el primer anclaje de la plataforma.

» Continúa por la salida donde está el anclaje y **rodea** la roca con forma de cabeza. Camina por el brazo y salta sobre la plataforma que quieres dejar caer. **Cruza** al otro lado usando el anclaje que queda y entra en la sala del mecanismo. Usa tu gancho para colocar la rueda dentada en su posición correcta y pulsa el interruptor para retirar el **segundo** anclaje.

» Vuelve hasta la plataforma central y usa el gancho con la columna cercana para **balancearte** hasta el interruptor que elevará la plataforma.

» Entra en el modo de «apuntar con precisión» pulsando R3 y dispara sobre los **eslabones** rotos de las dos cadenas.


Cuando creas que te has atascado, observa bien a tu alrededor. Un pequeño saliente puede ser la clave para continuar.


Si necesitas saltar hacia atrás desde un saliente, pero Lara no tiene apoyo, prueba a ponerte de pie.

›› Con esto dejaras K.O. al **Kraken** y podrás usar la **anilla** cercana para descender con tu gancho hasta el nivel inferior. Pulsa el interruptor y se abrirá la puerta que te permitirá continuar.

PUZLE DE LOS GUANTES DE THOR

›› Cuando llegues a la sala en la que Lara habla de Thor y sus guantes, busca la **columna** que sube hasta el techo, trepa por ella y salta hacia el **agujero** en la pared. Déjate caer al otro lado. Coge uno de los bloques y colócate sobre el interruptor. Se abrirá una puerta y deberás lanzar el bloque que sostienes a través de la puerta. Coge el otro bloque, **repite** la operación y cruza corriendo la puerta antes de que se cierre.

›› Coge los dos **bloques** y colócalos sobre uno de los interruptores del suelo frente a la puerta que custodia el guante de Thor.

›› Acércate a la puerta y fija el gancho en la **anilla** de ésta. Coloca a Lara sobre el otro interruptor, y cuando el **poste** metálico se haya retirado completamente, **tira** del gancho para dejar caer la puerta.

Nivel 2

COSTA DE TAILANDIA

PRIMEROS PASOS

›› De nuevo, comienza el nivel tirándote al agua y llegando hasta una pequeña plataforma junto a una **roca**.

›› Podrás escalar por el **musgo** ligeramente a la derecha y luego hacia la izquierda para alcanzar un saliente. Pasado el **hueco** en el saliente, salta hacia atrás hasta otro saliente y desplázate todo lo que puedas hacia la derecha. Sube al saliente y salta hacia las **escaleras**.

Claves

LA ENTRADA AL TEMPLO

›› Esta entrada puede ser un poco más rebuscada de lo habitual. Tras subir las escaleras que dan al templo, pégate a la pared del **fondo** (donde debería estar la puerta) y acércate a la **columna** de su izquierda. Deberás saltar apoyándote en la columna, para rebotar desde la otra pared hasta el saliente de la columna anterior. Una vez te hayas colgado, **gira** hasta el otro lado y **salta** sobre la otra columna.

›› Gira hasta la parte interior y salta al **saliente** superior. De ahí, salta de nuevo en dirección a la primera columna y recorre todo el saliente hacia la derecha. Salta hacia la columna cercana, **rodéala** y **escala** un nivel. Recorre este saliente hacia la izquierda y salta la parte **rota** en la misma dirección. Cuando llegues a la izquierda del todo, salta al saliente **superior** y desplázate un poco hacia la derecha para alcanzar suelo firme.

LA ESTRUCTURA DERRUIDA

›› Encontrarás otra escalada con truco junto al **riachuelo**, tras lidiar con los tigres. Sube a la **viga** que une dos de las columnas, ponte de pie y avanza hacia la columna con un saliente. **Agárrate** al saliente y pásate al lado izquierdo de la columna. Salta hacia **atrás** para alcanzar el trozo de viga. Camina hasta la columna y agárrate al saliente. Cámbiate al lado derecho y trepa hasta el saliente más alto usando el salto con **rebote** entre las columnas.

›› Una vez en el saliente superior, rodea la columna y déjate caer sobre la viga. Avanza hasta el **final**, salta sobre la columna y de ahí salta hacia el **techo** de las ruinas.

PUZLE DEL TEMPLO DE BHOGAVATI

›› Para activar el **ascensor** que te

ENEMIGOS



FELINOS

›› Las panteras y los tigres serán la menor de tus preocupaciones. Se mueven rápido y sus ataques son certeros, pero las podrás esquivar con relativa facilidad y con unos cuantos disparos dejarán de ser una amenaza.

HUMANOS

›› Se mueven despacio y tienen la puntería donde la espalda pierde su nombre. Podrás eliminarlos con unos pocos tiros o utilizando los ataques cuerpo a cuerpo.
Por ejemplo, derríbalos con un barrido y dispárales en el suelo.

INSECTOS

›› Los más pequeños, como las arañas, se te encaramarán al cuerpo y te irán quitando salud y mermando la capacidad de movimiento. Puedes pisarlos para acabar con ellos.
Las arañas grandes son más agresivas, y además de correr bastante, saltan.

ESCLAVOS

›› Tigres, vikingos o yetis. Todos estos no-muertos son bastante lentos (salvo los tigres) pero muy poderosos. Si los derribas y no los rematas, volverán a levantarse pasados unos segundos. Cuando estén en el suelo, pulsa △ para saltar sobre ellos y rematarlos.



En tu visita a Tailandia, además de ruinas, también encontrarás resistencia. Ten cuidado con los felinos de la zona.



Recuerda que aunque estés sobre una viga o agarrado a un saliente, podrás seguir utilizando tus armas para defenderte.

PS3

lleva al nivel inferior del templo de Bhogavati (donde está la estatua de Shiva), deberás soltar las **cuerdas** a cada lado del ascensor. Para ello, desde la plataforma del ascensor (donde está el interruptor) y suponiendo que estás mirando hacia Shiva, coge el camino de la derecha hasta el extremo, pasa por debajo de la roca y **salta** sobre la columna.

» Para ayudarte a trepar hasta donde encontrarás la primera cuerda, utiliza una especie de **antorcha** que encontrarás en el suelo y que podrás clavar en la columna para subirte.

» La cuerda de esta zona está sujeta por otro de esos **palos**. Para sacarlo, súbete, acércate a la **pared** y pulsa el botón ◎.

» Vuelve hasta la plataforma del ascensor y toma el camino de la **izquierda** hasta el extremo. Pasa por debajo de la roca y desciende por la pared. Abajo, podrás encaramarte a un saliente que te llevará, tras unas cuantas **acrobacias**, hasta la siguiente cuerda atascada. Para soltarla, fija el gancho en la **anilla** y tira de él.

» Tras liberar las dos cuerdas ya podrás volver a la plataforma y **activar** el interruptor. Aunque el ascensor, lejos de bajar suavemente, se desplomará y deberás fijar rápidamente tu gancho para bajar **descolgándote**.

LOS BRAZOS DE SHIVA

» La finalidad es colocar las **gemas** en las **manos** de Shiva. Para ello, fíjate cuando llegues a una zona con una especie de **balanza** gigante formada por dos plataformas de madera. Colócate sobre la plataforma para hacer que el brazo **derecho** de Shiva descienda. Baja de la plataforma y avanza por las escaleras de la izquierda hasta que llegues a la mano de Shiva. Utiliza el botón ◎ para colocar la **gema** en la **mano**. Vuelve a las plataformas y súbete sobre la otra (la que está más alta) para dejar los brazos como estaban.

» Cerca hay un punto donde fijar el gancho. Fíjalo y tira de él para **desplazar** el punto de anclaje. Úsalo para llegar hasta el fondo de las ruinas (donde incide el **rayo**). Acércate a la otra pared y usa el gancho para escalarla (hay otro punto de anclaje arriba).

» Una vez arriba, verás una **jaula**. Arrastra la jaula hasta dejarla cerca de la plataforma de madera. Sube por las escaleras cercanas y avanza hasta que veas una columna con un saliente. Sube al saliente para alcanzar la barra **superior**. Desde ahí salta hasta la **tercera** barra horizontal, lo que provocará que Shiva baje su brazo izquierdo. Ahora, déjate caer y rápidamente coloca la jaula debajo de la plataforma para que el brazo de Shiva no vuelva a su posición. Vuelve a subir por las escaleras y coloca la última gema en la mano. Vuelve a la plataforma y saca la jaula para que el brazo, ahora sí, vuelva a su **posición** original.

» Cuando los **dos** haces de **luz** incidan sobre el suelo, usa tu gancho para bajar y mueve las estatuas que portan espejos con forma de abanico. Debes conseguir que cada haz de luz incida sobre la piedra que hay en el centro para abrir la puerta bajo la estatua de Kali.

PUZLE DEL PEDESTAL DE THOR

» Cuando llegues al pedestal donde, según Lara, debería estar el otro guante de Thor, fíjate que por la parte de atrás del **pedestal** hay unos salientes que te permitirán bajar.

» Hazlo y usa el guante para agarrar la piedra **azul** y desplazarla todo lo que puedas hacia la **derecha**. Suelta la piedra y salta hacia la plataforma de tu izquierda. Usa el gancho para llegar al otro lado y **tira** un poquito de la piedra azul (lo suficiente para que puedas pasar al otro lado).

» Desde el otro lado, empuja la piedra hasta que deje de moverse y vuelve a usar el gancho para llegar hasta el pivote central. Salta a la plataforma de al lado y, de nuevo, agarra la piedra y muévela un poco hacia la derecha. Con esto habrás **alineado** el puente. Escala los salientes y sal de la cámara.

Nivel 3

MANSIÓN CROFT
PRIMEROS PASOS

» Las **catacumbas** están infestadas de murciélagos y pequeñas arañas, más molestas que otra cosa (ya las habrás visto en niveles anteriores).

» Es buena idea que dediques unos momentos a hacer **limpieza** siempre que entres en una zona nueva. Nunca se sabe cuando vas a tener que escalar una pared o hacer acrobacias en una **barra**, y tener que estar matando murciélagos no es la mejor manera de mantener el equilibrio.

PUZLE DE LAS VERJAS Y LOS ANDAMIOS

» Llegarás a una especie de **cripta** con unos andamios en la entrada y dos verjas laterales al fondo que sólo se abrirán si mantienes **pulsado** un botón que hay en el suelo, situado detrás de la estatua en el **centro** de la sala.

» Para dejar las puertas abiertas permanentemente, **baja** por el andamio de la entrada y sube por el que hay a la derecha. Trepa hasta lo alto y salta hacia el balcón derruido.


Las explosiones dentro de túneles no suelen terminar bien. Aunque esta vez podrás avanzar sin temer que el techo se te desplome.


No todas las puertas se abren mediante complicados mecanismos o puzles. Alguna queda todavía que usa el clásico interruptor.

Verás unas barras **horizontales** al fondo. Balancéate por las barras para llegar al otro extremo y **baja** las escaleras. Entrarás en una zona en la que encontrarás, entre otras cosas, dos bloques de piedra que podrás transportar. Coge uno de ellos y llévalo hasta el botón del suelo que abre la verja desde dentro. Quédate cargando la piedra sobre el botón hasta que la **verja** se abra del todo, tira las dos piedras al otro lado (tendrás que ir en dos tandas) y cruza la puerta de una **voltereta**. Con las dos piedras en la sala central, sólo deberás colocarlas sobre el botón que hay tras la estatua para dejar **ambas** verjas abiertas, y sobre todo, para activar el siguiente puzle

PUZLE DE LA PUERTA DE LA CRIPTA

» Al otro lado de las enormes rejas, verás un artefacto con varios interruptores a su alrededor. Busca el que está ligeramente **iluminado** por la luz del **fuego** y tira de él **tres** veces. En la vidriera del fondo se habrá formado la sombra de un ángel y se retirará un cerrojo.

» Ve hasta el interruptor situado en el extremo opuesto y tira de él **dos** veces. Otro ángel aparecerá y se retirará el segundo cerrojo.

» Para abrir la puerta, tira o empuja de la palanca que hay en el **centro** de la sala en el sentido **contrario** de las agujas del reloj. Cuando sueltes la palanca, la puerta empezará a cerrase, por lo que deberás **correr** hacia la columna que está detrás del mecanismo de los interruptores y subir por los salientes. Una vez arriba del todo, rodea la columna y sube a la plataforma. Desde ahí podrás usar el gancho para **balancearte** y cruzar la puerta.

PUZLE DEL GUANTE DE THOR

» Cuando encuentres el segundo guante de Thor, y tras librarte de los huesudos enemigos, localiza la columna con runas **azules** y, usando el guante, muévela hasta situarla junto a la jaula **rota**. Súbete a la jaula para alcanzar lo alto de la columna de las runas, y desde ahí saltar a la columna rota cercana.

» Desde ésta columna podrás saltar a la viga de la columna de al lado.

» Déjate caer para agarrarte a la viga con las manos y poder desplazarte hacia el extremo **opuesto**.

» Desde ahí salta al saliente de la otra columna y desde el saliente a **suelo** firme, junto a la salida.

Nivel 4

SUR DE MÉXICO

PRIMEROS PASOS

» Tras el primer recorrido en **moto**, acércate al templo y usa la columna para llegar hasta la pared y recorrer los salientes en dirección a una pequeña entrada. Dentro verás una **anilla**. Fija el **gancho** en la anilla y camina hacia atrás para dejarte caer por la **ventana**. Tu peso moverá la anilla y abrirá la puerta que queda a tu **derecha**. Balancéate para entrar por la puerta y coger la cabeza de **jaguar** del pedestal. Usa las paredes de la derecha para salir de esta cámara y sal por la ventana para llegar hasta el suelo. Súbete a la moto y pon rumbo al túnel, hacia la **derecha** del templo.

PUZLE DEL CALENDARIO MAYA

» Coloca la **cabeza** de jaguar sobre el pedestal del centro. Para poder colocarla deberás estar justo de frente al pedestal. Una vez colocada la cabeza, agarra el poste y gíralo hasta que las **losas** de los anillos exteriores estén **alineadas**.

» Suelta el poste y agarra la **calavera** que hay cerca de los anillos.

» Empújala para girar el anillo exterior en sentido **contrario** al de las agujas del reloj (verás que el anillo **interior** se desplaza).

» Vuelve al **poste** de la estatua del jaguar y **empújalo** para **alinear** las losas de los dos anillos interiores. Regresa a la calavera y colócala en su posición **original** para alinear las tres losas.

» Una vez resuelto, vuelve a la moto y continúa hasta el siguiente templo.

ENTRADA Y SALIDA AL TEMPLO DE LA CALAVERA DE PIEDRA

» Aunque el proceso de obtener la calavera de piedra es relativamente sencillo, hay dos claves importantes.

» Para entrar al templo, deberás subir a una de las columnas que hay en la entrada y colgarte de una barra horizontal para **sacarla** del hueco. Esa barra deberás colocarla en la columna más próxima y desde ahí comenzar tu ascenso al templo.

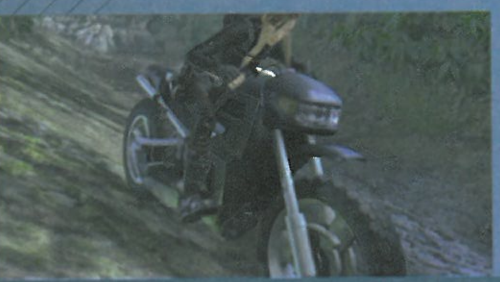
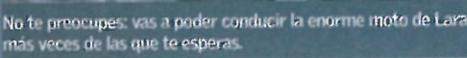
» Una vez dentro verás una anilla **dorada**. Usa tu gancho con la anilla para llegar hasta el nivel **inferior**. Cruza por una puerta al otro lado y trepa por los salientes hasta que veas a lo lejos la misma anilla de antes. Fija tu gancho en la anilla y camina hacia la **derecha** de manera que el cable **rodee** ligeramente a la roca que hay en lo alto de la columna que tienes delante.

» Ahora, pulsa Ⓐ para **tensar** el cable y provocar la **caída** de la roca, revelando el escondite de la calavera. Baja a por el preciado tesoro, y cuando lo hayas obtenido, vuelve a subir y sal del templo por el hueco de las puertas principales.

» Acaba con los **cazadores** y coge

Llegado a este punto estarás a un paso de conseguir el martillo de Thor.

Objeto del que luego no querrás desprenderte nunca.



No te preocupes: vas a poder conducir la enorme moto de Lara más veces de las que te esperas.


Recuerda que los salientes no son sólo para avanzar en vertical o escalar columnas. Desde ellos puedes saltar a otro muro o viga.

tu moto en dirección al otro calendario Maya (el que está enfrente del calendario maya de la cabeza de jaguar).

SEGUNDO PUZLE DEL CALENDARIO MAYA

›› Es exactamente **igual** que el primero. Mueve el poste **central** hasta alinear las dos losas interiores.

›› Coloca la calavera de piedra en el **hueco** del anillo **exterior**. Mueve el anillo exterior hacia la **derecha**.

›› Vuelve al poste interior y **alinea** las losas de nuevo, para por último volver a dejar la estatua de la calavera en su posición inicial.

›› Es importante que, tras completar este puzle, salgas a toda **prisa** en dirección a la moto y conduzcas hacia la entrada que se acaba de abrir. Si no llegas a tiempo deberás repetir el puzle del primer calendario Maya para volver a activar la entrada.

PUZLE DE LOS CUATRO TRONOS Y LAS CUATRO LLAVES

›› Una vez dentro de Xibalbá, encontrarás una sala con varios tronos y una estructura en el centro con cuatro **orificios**. Fíjate que a dos de los tronos les faltan sus **bastones**. Deberás buscarlos por la zona y colocarlos en su sitio. Cuando los coloques, verás que uno de los tronos queda desbloqueado. Gíralo para abrir la puerta con la llave **azul**.

›› Llave Azul. Para conseguirla, busca la anilla en la pared del fondo y usa tu gancho para escalar la pared.

›› Arriba, salta hacia la plataforma y deslízate por la pendiente para saltar hacia la puerta. Cruza la puerta y pasa por debajo de los **escombros** para coger la llave azul. Vuelve a la estructura central de los tronos y coloca la llave. Por último, empuja el trono que giraste contra la estructura central. Gira el trono que está frente al hueco **amarillo**.

›› Llave amarilla. En la sala central verás dos columnas con un montón de **esqueletos** colgados. Detrás de las dos columnas hay una hendidura en la pared que te permitirá rebotar de pared en pared hasta alcanzar el saliente superior. Salta hacia las piedras de la pared y avanza hasta alcanzar las columnas. **Salta** de columna en columna hasta llegar a una más grande y **cuadrada**. Rodéala y pasa de un gancho al otro. Pásate al lateral de la columna, salta sobre la viga y hacia la entrada.

›› Deberás esquivar una serie de trampas. Las **lanzas** que suben y bajan no tienen misterio, pero cada vez que esquives una de esas paredes de lanzas, una enorme cuchilla bajará. Usa el tiempo de reacción para agacharte y no te muevas hasta que la **cuchilla** pare. Avanza hasta el pedestal y coge la llave *amarilla*. Para salir, usa los salientes de un lateral y salta sobre la parte superior de una de las cuchillas. Vuelve a la sala de los tronos, coloca la llave y empuja el trono. Gira el trono frente al hueco **rojo** para abrir la siguiente puerta.

›› Llave roja. Sube por las escaleras **principales** y salta hacia la viga de la derecha. De ahí **salta** a la columna y continúa hasta la puerta siguiendo casi el mismo procedimiento que para la llave anterior.

›› Una vez dentro de la sala en llamas, ve a la derecha, espera a que el **fuego** deje de salir y salta hacia la barra horizontal. Ponte de pie sobre ella y salta a la siguiente cuando el fuego te lo permita. Deberás darte prisa y alcanzar la siguiente barra *superior* para no achicharrarte. Desde ahí, balancéate hasta la siguiente barra para llegar de un salto hasta la llave. Con la llave en tu poder, sal de esta sala de la misma manera que has entrado. Coloca la llave en el hueco **rojo** y empuja el trono. Ya solo queda un trono que girar. Hazlo y se abrirá la puerta frente a las escaleras principales.

›› Llave blanca. Sube por las escaleras hasta llegar a la sala con los enormes **bloques** que tratan de aplastarte. Colócate lo más cerca posible del primer bloque, y cuando comience a abrirse, **corre** todo lo que puedas hacia el otro extremo.

›› Coge la llave y date la vuelta, verás una **anilla** al fondo en lo alto.

›› Usa tu **gancho** para traerte el bloque con la anilla. Tendrás que intentarlo varias veces porque los enormes muros cortarán tu **cable**.

›› Cuando te hayas traído el bloque, colócalo de manera que el **muro** que está más cerca de ti no se **cierre** del todo. Súbete al bloque y cuando el muro se cierre (no te pillará) aprovecha para **rebotar** sobre las dos paredes y llegar a la parte superior.

›› Avanza hasta el final y cuando el muro se aparte, rápidamente déjate caer y **sal** de la sala. Coloca la última llave y **empuja** el trono.

›› Para descubrir el camino hacia la siguiente sección, coloca tu moto sobre uno de los **interruptores** del suelo, y coloca a Lara sobre el otro interruptor.



Consejo: Si quieres saltar de un elemento a otro y ves que Lara no hace el amago de agarrar el siguiente punto, significa que el salto no es posible. Busca otra ruta.


Te encontrarás el mismo puzle en dos ocasiones en el mismo nivel. Alinea las losas para abrir el camino a la siguiente zona.


Calcula bien tu carrera si no quieres terminar como un sello entre estos enormes muros móviles.


Amanda también tendrá su momento de gloria en esta aventura.


Una vez más tendrás que vértelas con Natla al final del juego.

» Sube a la **moto** y conduce hasta la siguiente zona.

CLAVE DEL CINTURÓN DE THOR

» En el punto donde se te obliga a dejar la moto, busca una **cabeza** de jaguar. Te hará falta para salir del templo.

» Avanza a **pie** hasta que llegues a una especie de **estanque**. No te tires al agua, ya que está envenenada. La clave de esta zona consiste en colgarse de la **barra** que tienen las cabezas de **serpiente** en su cabeza. De esta manera dejará de salir veneno.

» Cuando hayas cerrado las bocas de las dos serpientes, podrás bajar al nivel **inferior** y acceder a la **columna** con anillas que abre la puerta al Cinturón de Thor. Para hacer girar la columna, fija tu gancho en una anilla y rodéalo en el **sentido** de las agujas del reloj. A continuación **tensa** el cable para hacer girar la columna hasta que el acceso al Cinturón de Thor se abra.

» Cuando tengas el cinturón en tu poder, mueve completamente a la **derecha** el bloque de runas que encontrarás junto a la columna de anillas.

» Deberás salir del estanque, y para ello, tendrás que colgarte de las anillas que las cabezas de serpiente tienen en sus **mandíbulas**. En cuanto te cuelgues el veneno empezará a fluir y deberás ser **rápido** en abandonar el lugar.

» Una vez arriba, recupera tu **moto** y conduce hasta un punto donde no hay **rampas** de leños para saltar un foso. Baja de la moto y trepa por las barras horizontales hasta la **columna** con el mecanismo para activar las rampas.

» Continúa hasta la salida (la que se abría con los **calendarios** Mayas), baja de la moto y coloca la cabeza de jaguar sobre el **pedestal** junto al interruptor. Activa el interruptor, sube a la moto, coge **carrerilla** y escapa del templo.



JEFE: YETI ESCLAVO

» La mejor estrategia es utilizar los ataques de adrenalina. Cuando la barra esté llena y con el objetivo fijado en tu enemigo, acércate y pulsa el botón ◎ para hacer un salto sobre la cabeza del Yeti y asestarle un tiro certero. Cuando le quede poca salud y caiga al suelo, remátalo como a los esclavos normales.
Otra buena estrategia, pero manteniendo una distancia prudencial, es usar las granadas.

Nivel 5

ISLA DE JAN MAYEN

PRIMEROS PASOS

» Avanza con tu moto unos metros para encontrar un enorme **muro** que bloquea tu paso. Baja de la moto y aparta el muro hacia la **derecha**.

» Continua en moto y baja por el camino **circular** hasta la base de la torre. Deberás esquivar los **agujeros** del suelo y a algún enemigo. Si los boquetes del suelo son muy grandes, no trates de saltarlos. La solución pasa por acercarte a la pared todo lo que puedas. Si llevas suficiente **velocidad** no te caerás.

PUZLE DE LA PUERTA DE LA MUERTE

» Cuando llegues a la base de la torre, tendrás que recoger los bloques medio **circulares** que encontrará en el suelo y **encajarlos** en la torre para que ésta empiece a girar.

» Camina alrededor de la torre y busca la zona que se ilumina en **azul**.

» Agárrala y gírala hasta que se cuadre en su punto y aparezca un rayo de **luz** apuntando al suelo.

» Utiliza los **salientes** y las barras horizontales para llegar hasta el primer nivel de la torre, donde deberás repetir el proceso de buscar el bloque azul y girarlo hasta que encaje en su sitio. Después, sube al tercer nivel.

» Repite el proceso anterior hasta que tengas **cuatro** rayos de luz. Desciende hasta el suelo de nuevo y abre la Puerta de la Muerte. Podrás continuar el camino en **moto**.

CLAVE DEL LABERINTO EN MOTO

» Desde la **entrada** al laberinto de túneles. En las dos primeras intersecciones, gira a la derecha, en las dos siguientes a la izquierda y en la última, de nuevo a la derecha. Deja la moto frente a los **escombros** y utiliza el salto entre paredes para pasar al otro lado.

Nivel 6

MAR DE ANDAMÁN

PRIMEROS PASOS

» Este nivel es tan sencillo como corto. El camino es el mismo que en la segunda parte del **Nivel 1**. Es decir, el barco es una réplica del que hundes al principio del juego.

» Por otro lado, una vez comenzado


No todos los esclavos no-muertos estarán en los huesos. Te encontrarás algunos que aún están «a medio hacer».


El martillo de Thor es uno de esos «juguetes» que te gustaría conservar durante todo el juego. Sus poderes son devastadores.

PS3

el nivel, si pulsas ▶ en el *pad* de control, podrás seleccionar el martillo de Thor y usarlo para atacar. Puedes golpear el suelo, objetos y lanzar rayos a los personajes **hostiles**. Solo deberás tener cuidado de los disparos enemigos.

Nivel 7

MAR ÁRTICO

PRIMEROS PASOS

» **Sumérgete** en las gélidas aguas y bucea hasta llegar a las ruinas submarinas. Deberás localizar **tres** enormes estatuas que sostienen unas descomunales **espadas**. Busca un interruptor oculto tras la cabeza de estas estatuas y púlsalo. A una de las estatuas deberás colocarla dos **engranajes** para que el mecanismo funcione.

Consejo: Aprovecha que la munición de las pistolas es ilimitada. Si un enemigo se te resiste, pon distancia entre medias y dale una ración de plomo.

PUZLE DEL PUENTE LEVADIZO

» Para poder bajar el puente, necesitarás las cuatro piedras de Helheim que deberás colocar en cuatro **pilares**. Dos están a la izquierda del interruptor sobre el puente. Los otros dos pilares están a la derecha.

» Para localizar la primera piedra, deberás buscar cerca de los pilares de la **izquierda**.

» Las dos siguientes están esperándote en la torre de la izquierda. Nada hasta la entrada que tiene la torre en la base y recorre el pasadizo **inundado** para localizar la segunda piedra. Vuelve a la entrada y, aún dentro de la torre, nada hacia arriba para salir a la superficie (dentro de la torre). **Escala** los salientes hasta llegar a la tercera piedra.

» La cuarta te espera en la torre de la derecha. Entra en la torre, y, de nuevo, nada hacia arriba para buscar la zona **seca**. Escala hasta la parte superior y recupera la cuarta y última piedra.

» Coloca las cuatro piedras en los pilares y **activa** el interruptor. Bienvenido a Helheim.

PUZLE DE LA SERPIENTE DE MIDGARD

» Tras ser rescatado por Amanda, deberás enfrentarte por última vez contra Natla. Pero no esperes un feroz combate a muerte. Como hasta ahora, deberás superar un intrincado **escenario** para superar el nivel y el juego.

» Nada más llegar a la sala con la enorme columna en el **centro** y los tres pilares que la soportan (el cuarto se ha derrumbado), deberás llegar a las plataformas inferiores. Desde allí podrás acceder a la **base** de los tres pilares que quedan en pie y retirar los **bloques** de piedra que protegen los núcleos.

» Cuando hayas retirado los tres pilares, sube al nivel **superior** (deberás buscar el pilar derruido y realizar un salto entre paredes para conseguir salir), y **escala** hasta el pilar más bajo.

» Podrás romper el **núcleo** usando el martillo de Thor.

» Para llegar al segundo pilar deberás servirte de las plataformas **voladoras** de la zona. Tras destruir el segundo núcleo, las plataformas voladoras formarán una especie de **escalera** hasta el núcleo central.

» **Trepa** a la torre central y cuando estés en lo más alto, espera a que el **saliente** giratorio pase por encima del **tercer** pilar y descuélgate para llegar hasta el núcleo y destruirlo.

» Con esto acabarás con el artefacto y completarás la aventura.



PlayStation®
Revista Oficial - España

3 GUÍAS COMPLETAS

★ PRINCE OF PERSIA
★ TOMB RAIDER UNDERWORLD
★ RESISTANCE 2



Se vende conjunta e inseparablemente
con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 96
Prohibida su venta por separado.

GRUPO ZETA